V JUMP BOOKS GAME SERIES

数々のモンスターが立ちはだかる

クエストモードを完全制覇!!

クエストモードを解くために必要な数々のデータをパーフェクト収録!!

TOBAL 2

トバル2

ザ・パーフェクト
THE PERFECT

Vジャンプブックス Vジャンプ [ゲームシリーズ]

プレイステーション

クエストモードの手強い難易度に
四苦八苦しているキミへ贈る、
『ザ・パーフェクト』が登場!!
クエストモード攻略のための
選手データ、サバイバルデータ、
そしてモンスターデータを
徹底網羅したぞっ!!
すべてのデータを頭に入れて
ダンジョンを駆け抜け、
タガロの街に平和を取り戻そう!!

数々のモンスターが立ちはだかる

クエストモードを完全制覇!!

クエストモードを解くために
必要な数々のデータを
パーフェクト収録!!

TOBAL 2™

トバル2 ザ・パーフェクト
THE PERFECT

Vジャンプブックス Vジャンプ [ゲームシリーズ]
プレイステーション

CHUJI-WU
OLIEMS
CHACO YUTANI
DOCTOR V
ILL-GOGA
TOBAL 2
トバル2
TM
GREN KUTS
EPON
HOM
FEI-PUSU
MARY-IVONSKAYA

クエストモード 冒険MAP

奥深いタガロの街の全貌を一挙公開！ 見ながら進めば、道に迷わず先へ進めるぞっ！

魔王との最終決戦の地！
8 魔のほこら

⬅タガロの街の地下深くに広がる、真の魔王の巣窟！本当の勝負はこれからだ！

⬆衛兵に「王家の印」を見せると、城への入り口が開くんだ！

魔物を再び封じこめよ！
7 封印の迷宮

⬅6つのダンジョンをクリアして賢者の石を集めると入ることができるのだ。

上の入り口

伝説を語りつぐ人々
砂漠の神官の家

⬅砂漠に出て、画面右側に進むと見つかる。神殿のダンジョンをクリア後に神官と話して、カギをもらおう。

敵も手強くなってくる！
2 遺跡ダンジョン

⬅考古学者の家の、左にある坂を登って、橋をまっすぐに進もう。

冒険のスタート地点！
タガロの街

⬅情報集めのほか、セーブや買い物などができる。魔物退治の基地として使おう。

衛兵の詰所

タガロ城内庭

魔の巣窟への入り口
タガロ城地下

⬅中盤のダンジョンへ向かう中継点だ。

下の入り口

古代に飛来した宇宙船の残がい
3 神殿のダンジョン

⬅砂漠に出て画面右上に進み、細い一本道を行くと到着だ。中では食糧が手に入らないので、たくさん用意していけ！

正面の入り口

何度も行って情報をつかめ！
考古学者の家

⬅ダンジョンをクリアするたびに行って、新しい情報を聞くんだ！

まずは腕だめし！
1 プラクティスダンジョン

⬅タガロの街の中、教会の先にある。なるべく多くの敵と戦ってレベルアップ！

⬆噴水の先にある入り口をくぐり城の地下へと進んでいこう。

➡左の入り口に入るためには「鉱山のカギ」が必要になるぞ。

右の入り口

左の入り口

魔物を封じた勇者の末えい
賢者の里

⬆かつて魔物を封じこめたといわれる、5人の賢者の子孫が住んでいる。

⬆子孫のなかには生活のため、道具屋を開いている者もいるんだ。

ひたすら地下をめざす大冒険！
4 鉱山のダンジョン
5 カギのダンジョン1・2
6 鉱山のダンジョン2

⬅⬆鉱山のダンジョンは、地下5階まで降りていくと買い物やセーブができる。カギのダンジョンでさらに地下へ進むカギを探しだし、鉱山の最下層をめざせ！

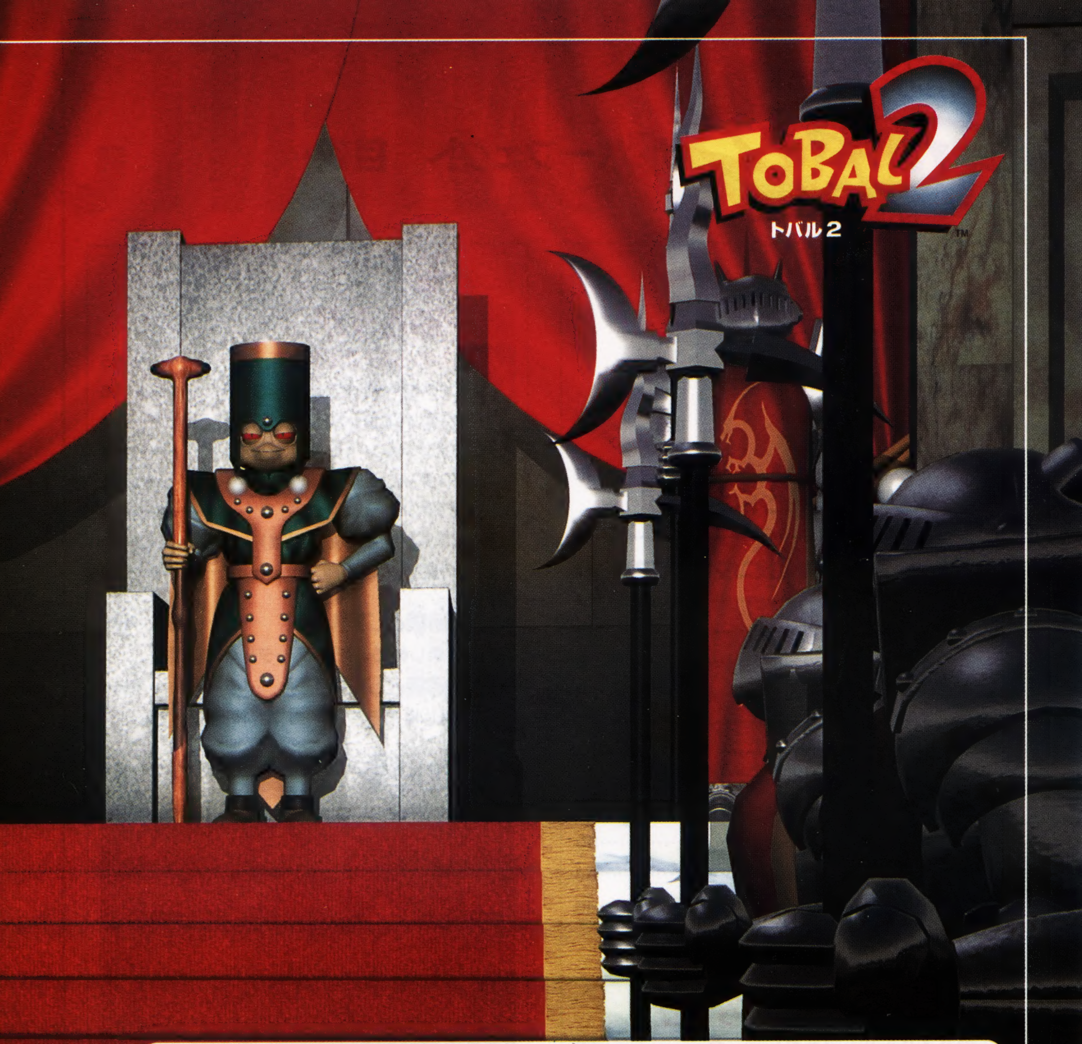
クエストモード 冒険フローチャート

スタート地点から魔のほこらまでの行動を、完全紹介！ 次の行動がわからないときに使えば、ラストダンジョンまでラクに進める！

- タガロの街の宿屋
- 1 プラクティスダンジョン
- 考古学者の家
- 2 遺跡ダンジョン
- 考古学者の家
- 衛兵の詰所
- タガロ城地下
- 3 神殿のダンジョン
- 砂漠の神官の家
- 4 鉱山のダンジョン
- 5 カギのダンジョン1・2
- 6 鉱山のダンジョン2
- 7 封印の迷宮
- 8 魔のほこら

パーフェクトデータを頭にたたきこめっ!!
TOBAL 2
トバル2
ザ・パーフェクト
™

ダンジョンに巣くう
魔物を退治し、
タガロの街に平和を呼び戻せ!!



【ウダン皇帝からのメッセージ】

ワシは宇宙に名だたるトバル星の皇帝、ウダン。
タガロの街を治めておったトリロル王みずから、魔物から街を救って欲しいとワシにいってきた。
モルモランある限り、魔物ごときに負けはせぬが、最近あまりに多くの魔物が出てきて、このままでは宇宙の平和までがおびやかされそうだ。
そこでおまえにタガロで苦しんでおる人々を救って欲しい。
まかせたぞ、強者よ。

Vジャンプブックス
[ゲームシリーズ]

TOBAL 2 トバル2 ザ・パーフェクト 目次

CONTENTS

引出
●TOBAL 2 選手集合ポスター
●クエストモード冒険マップ

伝承・壱
己を知ろう!!
~選手別格闘パーフェクトデータ~……13
●モンスター対戦ポイント徹底解説
常勝の法則3か条……14
●完全!! 選手別固有技コマンドリスト…17
チュージ・ウー……18
エポン……22
オライムス……26
ホム……30
フェイ・プウスー……34
マリー・イボンスカヤ……38
イール・ゴガ……42
グリン カッツ……46
ドクターV……50
チャコ・ユタニ……54
●掴技対処法指南……58

伝承・弐
生き残る術を知ろう!!
~サバイバルパーフェクトデータ~……65
●考えかたの基本を伝授!!……66
ダンジョンの進みかた……66
アイテムの使いかた……67
フィールドの進みかた……71
●役立ちテクニック集……72
道具屋での買い物テクニック……72
バトルでのアイテム使用テクニック……73
●全アイテム・データリスト……75
薬……76
石……81
食べ物……82
武器、その他、キーアイテム……84
●ダンジョン別ポイント解説……85

伝承・参
敵を知ろう!!
~モンスターパーフェクトデータ~……95
全モンスターパーフェクトリスト……96
プラクティスダンジョン(21種)……98
遺跡ダンジョン(22種)……104
神殿のダンジョン(15種)……110
鉱山のダンジョン(17種)……114
鉱山のダンジョン2(24種)……119
封印の迷宮(40種)……126

★超極秘袋とじFILE 1……137
200%楽しめる、隠しデーター挙大公開
★超極秘袋とじFILE 2……145
3大隠しキャラクターコマンド完全リスト

★TOBAL 2 ㊙コラム1~3……64、94、144

■構成/株式会社キャラメル・ママ
■デザイン/バナナグローブスタジオ
(白鯛雅子、中西知子、雫純子、田中由美
橋本兼太郎、萩原真理子)
■イラストレーション/鳥山明
■協力/株式会社スクウェア、
株式会社ドリームファクトリー

■"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
の商標です。

©1997スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター:©1997スクウェア/ドリームファクトリー、
バードスタジオ/集英社

伝承・壱

己を知ろう!!

選手別格闘パーフェクトデータ

魔物らに対する前に、選手個人の闘いを究めるのが先決だ。ここでは、強者10人の固有技コマンドリストだけでなく、魔物への必勝攻撃パターンや、秘技の対処法も伝授するぞ。

まずは、己の闘いかたを確立するのだ!!

モンスター対戦ポイント徹底解説

常勝の法則3か条

人間型以外の敵も出現するクエストモードでの格闘は、トーナメントとは微妙に違ってくる。ここで、クエストモードで生き残るための、格闘術の基本を身につけておこう。

●敵モンスター体高比較図

一 敵の特徴を見極めよ!!

クエストモードには、宙を飛んだり地面をはう敵も出てくる。人間型の敵でも小型のものには上段攻撃が当たりにくい。敵と遭遇したらまず、どんな攻撃を受けつけるかをしっかり見抜くことが肝心だ。

敵の体型を考えて有効な技を当てていけ!!

☞ 本書ほんしょでは

敵のタイプ別に戦法を指南!!

クエストモードでの有効戦法を、選手ごとにいくつかのパターンに分けて紹介している。モンスターデータページと照らし合わせて、どの敵にどの戦法が効くかをチェックしよう。

モンスターデータページの戦法は

選手別の技ページを見ればわかる!!

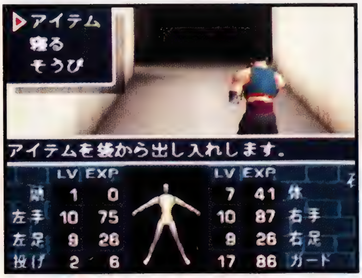
二 選手の能力は平均的に育てるな!!

選手の体には経験値が入るようになっており、敵にダメージを与えた技に応じて各部位が成長していく。平均的にまんべんなく育てるより、よく使う部分だけを集中的に鍛えあげたほうがよい。

チュージの場合：崩山昇のあとに

一撃必殺の得意技を作れっ!!

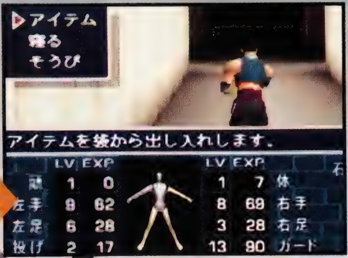
旋風など手で繰りだす技を入れた場合



←崩山昇は手を使う技。同じく手を使う旋風残鉄・改などを用いれば、崩山昇のパワーもおのずとアップ。ムダのない育てかたである。

崩山昇の威力もアップするのでトク！

⬇足技の宙転脚や体当たり技の幻身靠などを使っていくと、平均的に育つものの、これといって頼れる技のない選手になってしまう。



宙転脚や幻身靠などを入れた場合

☞本書ほんしょでは

各成長部位ごとに技を分類!!

選手の固有技は成長部位別に分けて記載している。成長させる部分を1点にしぼったほうが効率がいいので、追い打ちや牽制で使う技はできるだけ同系統のものを選ぼう。

右手左手・右足左足・頭・体・投げの各成長させたい部分に対応した技を使おう！

完全!! 選手別固有技コマンドリスト

かんぜん
せんしゅべつこゆうわざ
コマンドリスト

パーフェクトな技リストに加え、クエストモードで超有効な戦法をピックアップ。効率良く選手を育てて、ラストダンジョンへたどりつけ！

コマンドリストの見かた

- コマンドはすべて、選手が右を向いている時（1Pがわ）のものである。
- "力"は、相手に与えるダメージを3段階で表している。ダメージの大きいものほど、外した時のスキが大きいという傾向がある。
- "J"はジャストフレーム入力、Gはガードボタンを示している。
- "立ちあがりに…"は、選手がしゃがんだ状態から立ちあがるまでの間に入力する。
- 各戦法がどの敵に通用するかは、95ページからのモンスターデータを参照しよう。

これさえ覚えれば生き残れる！必勝法も大紹介!!

崩山昇からのコンボで勝ち進め!!

能力が標準的で扱いやすいチュージは、クエストモードにもっとも適した選手だといえる。初心者のプレイヤーにおすすめだ！

チュージ・ウー

必勝パターン A

ディレイ崩山昇で敵を浮かせろ!!

崩山昇の１発目をガードされたら、２発目は時間差で出す。反撃しようとした敵にカウンターヒットすることが多いからだ。敵が空中に浮いたら、宙転脚や弐風残鉄・改などを叩きこむべし。

1発目がギリギリ当たる間合いで出せ!!

技名	
崩山昇	
コマンド	威力
←強中、中	中

必勝パターン B

旋風残鉄・改で押しまくれ!!

ジャスト入力が含まれているので、ちょっと使いにくいが、熊系やゴーレム系などの大きなモンスターに対して有効。どうしても入力できない人は、2発目までを連続して出すようにしよう。

大型の敵に効く!!

技名	
旋風残鉄・改	
コマンド	威力
←強上、中、J中	強

必勝パターン C

強地蹴で下段を集中攻撃!!

下段しか当たらない敵には、しつこく強地蹴を当てるのがベスト。ジャスト入力に自信のある人は、強地残蹴もおすすめだ。ハイパー状態の時に、下段が必ず当たる敵に遭遇した場合も、強地蹴または地蹴を連発するといい。

技名	
強地蹴	
コマンド	威力
強下	弱

トカゲ系はこれで倒せ!!

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技　名	コマンド	威力
側遷跳脚	↓、↓上または↑、↑上	中
強天蹴	強上	弱
連天蹴	強上、上	中
鷹連脚	しゃがみ、上、中、中	強
疾掃虎跳	走って上	中
雲蹴	中	弱
雲蹴掃脚	中、→下(中ヒット時のみ下段が出る) ＊J中で跳脚、跳連脚にシフト	中
宙転脚	←中	中
跳脚	立ちあがりに中、中	強
跳連脚	立ちあがりに中、J中、中、中	強
疾掃双腿	走って中	弱
疾掃中腿	走り始め中	弱
裏宙双腿	後ろ向きのときに中	中
裏宙転脚	後ろ向きのとき立ちあがりに中、または←←中 ＊終わりに方向キー←で後ろ向き	中
地蹴	下 ＊中で雲蹴にシフト	弱
連刀転脚	下、中、中、	強
連刀掃腿	下、中、J下 ＊終わりに方向キー←で後ろ向き	強
連下掃腿	下、下	中
下掃背身	→下 ＊終わりに方向キー←で後ろ向き	弱
破壊踊	←下	中
破壊乱舞	←下、中	中
破壊旋	←下、J下	強
強地蹴	強下 ＊J中で蹴脚、蹴連脚にシフト	弱

技　名	コマンド	威力
地突蹴	→強下	弱
強地残蹴	→強下、J下	中
疾掃腿	走って下 ＊下で破壊踊、破壊乱舞にシフト	弱

投げ なげ

技　名	コマンド	威力
背負い落とし	正面つかみ投げ／←投げ／→投げ	中
大外刈り	前押し投げ	中
巴投げ	後ろ引き投げ	中
逆一本背負い	左つかみ投げ	強
首投げ	右つかみ投げ	強
背転倒	後ろつかみ投げ	強
マウントポジション	前押し←投げ 上、下で殴る　中で巴投げ	ー
レイブスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

体 からだ

技　名	コマンド	威力
幻身靠	↑、↑中または↓、↓中	中

鉄拳星砕

⬅上段判定なので、小型の敵には当たりにくい。大型モンスターに使おう。

右手・左手

技名	コマンド	威力
小突	上	弱
弐風	上、上	中
弐風螺旋	上、上、上	中
弐風残鉄・改	上、上、中 中でため可能、ためながら中で下掃背身	中
健転掃腿	上、上、下	中
健転下掃	上、上、→下	中
弐風旋	上、中	中
健掃腿	上、下	中
裏旋	←上	弱
側這拳	↑上、または↓上	弱
旋風	←強上	中
旋風残鉄	←強上、中	中
旋風残鉄・改	←強上、中、J中	強
陰・弐風螺旋	後ろ向きの時に、上、上、上 連刀連脚、連刀掃腿へシフト	中
弐旋崩撃破	後ろ向きの時に、上、上、→中	中
撃心肘	中を長く押す	中
撃肘墜	中を長く押す、中	中
虎開	→中	中
崩岩破	→、→中	弱
鳩尾	↑中、または↓中	弱
崩山破	←強中	弱
崩山昇	←強中、中	中
鉄拳星砕	←強中、中を離し、上 ガード不能	強
天昇	→強中、中	中
幻身残鉄	強下、強地蹴が出る前に中	中

その他

技名	コマンド	威力
裏身	ジャンプ押してすぐガード 振り向く	—
爆烈発破	←中←	—

拳はオレの命！
極限まで鍛えろ！

素早い足技を繰りだし確実に敵の先手をとれ

攻撃力が低くリーチが短いため、中盤以降のダンジョンはキツイ。技の手数とスピードでカバーして、戦っていくようにしよう。

エポン

必勝パターンA

ガードされても反撃の心配はない!

2ヒットさせればダウンを奪える。1ヒットしたときは、オーロラステップを連発。ダウンさせたときは、ローキックなどで追い打ちをかけよう。ガードされても、スキなく攻めこめるぞ。

エポンの主力となる万能型のキック技!

技名	コマンド	威力
オーロラステップ	←上または走って、上下でスラントローへシフト	中

必勝パターンB

技名	コマンド	威力
オーロラソルト	←中	中

接近されたときにはオーロラソルト

接近されそうなときに使えば、敵との間合いを開きつつ攻撃できる。ダウンした敵にもヒット可能だから、オーロラステップのヒット後に狙うのも有効。

後方に下がりながら敵に攻撃可能!

必勝パターン C

ミラージュコンボは遠距離から打て

最後にでるオーロラソルトを、どう当てるかがポイント。最初のワンツーパンチを空振りさせつつ間合いを詰め、オーロラソルトのみを当ててもOKだ。

機械系の敵にガンガン使っていけ

技名	
ミラージュコンボ	
コマンド	威力
上、上、中、中	中

必勝パターン D

他の技へ連係させれば効果絶大

下段から技が発生するため、トカゲ系の敵にもヒットする。人型や大型の敵には、ミスティックライトニングからニーアローに技を連係させて、ダウンを奪うこともできるぞ。ミスティックライトニングを連発するだけでも、スキなく敵を攻撃できる。

中段攻撃が当たらない小型の敵にも有効

技名	コマンド	威力
ミスティックライトニング	下、中、中 ニーアローにシフト	中

右足・左足（みぎあし・ひだりあし）

技　名	コマンド	威力
ツーコンボ	上、中 ブレーンスピンキックへシフト	弱
ウィンディ	上、中、中	中
コンボトリプル	上、中、下	中
コンボトリプル2	上、中、J、下	中
ニーキック	→上 →下、→、→下で下段攻撃にシフト	弱
ニーアロー	→上、J中	中
エアリアル	→、→上	中
オーロラステップ	←上または走って、上 下でスラントローにシフト	中
ホワイトキック	←、←上 下で、スラントローにシフト	中
強（きょう）ハイキック	強上	弱
ハイキックアッパー	強上、中	中
レインボーアタック	強上、中、中	強
ブラッディマリー	強上、中、下	強
トラモンタナ	強上、上、上	強
インヴェルナ	強上、上、上、中	強
ショート・インヴェルナ	強上、上、中	強
ハイプレーンキック	強上、→中	中
ミドルキック	中	弱
ミドルハイ	中、J上	中
フェーンキック	中、中	中
ショートバースト	中、下	中
プレーンスピンキック	→中 方向キーでディレイ ヒットまたはガードさせるとジャブにシフト	弱
オーロラソルト	←中	中

技　名	コマンド	威力
オーロラレイン	→、→中	中
サイクロンキック	←、←中	中
リーサルエボン	↓、↓中　または　↑、↑中	中
ハードレイン	→、→中、J上、J下	中
レーウィンゾンデ	→強中	弱
レインボー	立ち上がりに中	弱
リバースレイン	後ろ向きのとき　中	弱
ダッシュストレートキック	走って、中	中
ローキック	下	弱
ローエッジキック	下、中	弱
ミスティックストライク	下、中、上	中
ミスティックライトニング	下、中、中 ニーアローにシフト	中
ミスティックソニック	下、中、下	中
ロースピン	→下	弱
サイクロンダンス	→下、中	中
スラントロー	→、→下	弱
オーロラダンス	→、→下、上	強
ローフェイクキック	→、→下、G、中	弱
トゥインクル・リフレクト	→、→下、G、J→中	中
強（きょう）ローキック	強下	弱
ダウンバースト	走って、下	弱
ヘイルニー	ジャンプ始め　下 ダウンにヒット	弱

ニーアロー

◀ニーキックからの連係（れんけい）でだすと効果的（こうかてき）。ミスティックライトニングからも連係（れんけい）可能（のう）だ。いろいろな局（きょく）面（めん）で活用（かつよう）できるぞ。

右手・左手

技名	コマンド	威力
ジャブ	上	弱
ワンツー	上、上	弱
ワンツーストレート	上、上、上 ニーキックへシフト。中でツインエルボーへシフト	弱
ワンツーアッパー	上、上、中 下でスラントローへシフト	弱
ワンツーロー	上、上、下	中
ワンツーハイキック	上、上、強上	中
ミラージュコンボ	上、上、中、中	中
ハイ&ミドルブレイク	強上、←中	中
ターンスラッシュ	後ろ向きのとき、上 ワンツーの2発目へシフト	弱
ターンハルバード	後ろ向きのとき、下	弱
ツインエルボー	→、→下、中 J下で、ターンハルバートへシフト	中

投げ

技名	コマンド	威力
霞落とし	正面つかみ投げ／→投げ	中
車投げ	正面つかみ←投げ	中
朽木倒し	前押し投げ／前押し←投げ J中で、マウントポジションへシフト	中
クランクスピン	後ろ引き投げ	中
四方投げ	左つかみ投げ	強
足かけ倒し	右つかみ投げ	中
ネックハンギングスルー	後ろつかみ投げ	強
当て身	←G中	ー
レイブスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

その他

技名	コマンド	威力
プレステルアロー	←中←	ー
サークリング・リア	相手がしゃがんだとき正面で→、→強中（相手の背後に移動）	ー

↑スラントローからのシフト技。スラントローと使い分けるとヒットさせやすい。

瞬速の足技を極めて キックの女王となれ

基本は4技！これだけでクエスト攻略可能

基本の4技でクエストモードは乗り切れる。間合いや技の特性を知っている上級者なら、かなり楽にクエストモードを進めるだろう。

オライムス

必勝パターン A

闘いの基本！下段もフォローするキエンタックヒール

クエスト全般で有効!!

トカゲ系の敵には接近で、熊などには遠くから打つ、と闘い方が敵によって異なる。プラクティスダンジョンをこれだけでクリアできるというほど、使い勝手が良い。まさに基本と言える技なのだ！

技名	コマンド	威力
キエンタックヒール	中、中	中

必勝パターン B

接近戦で威力を発揮!!

接近戦に有効！脅威の連続強打

とにかく、出の速さは天下一品っ！接近戦時、敵との間合いを離すときに使用したり、腕力を上げたいときに使用する。パターンAのキエンタックヒールとの連係でとくに威力を発揮する。

技名	コマンド	威力
マシンガンナックル	⬅上、上、上、上、上	中

必勝パターン C

ストロングタックルで、敵を翻弄

何に有効ということはないが、パターンAとパターンBなどの攻撃の中におりこむと良い技だ。タックルは相手を吹き飛ばすことが可能なので、間合いを離したいときなどにも使えるぞ!

攻撃の合間に繰りだすのだ!

技名	
ストロングタックル	
コマンド	威力
強下、J中	強

必勝パターン D

ガード不能蹴りのバーニングキック!!

オライムスの新技。ソウルアップ・フロントもしくはソウルアップ・リア後の攻撃が、ガード不能攻撃となる。ソウルアップ・リアで手を振り下ろす動作は、敵の上段攻撃をはらうのだ!

ガードの固い敵にそして、技はじきに!

技名	コマンド	威力
バーニングキック	ソウルアップ・フロントまたはソウルアップ・リア後に上	中

右手・左手 みぎて・ひだりて

技名	コマンド	威力
右正拳	上	弱
右連拳	上、上	弱
スクリューブロー	上、上、上	中
スクリューウィング	上、上、上、中	強
カネルサーンダー	上、上、中	中
カネルサーンダーヒール	上、上、中、中	強
カネルサーンダータックル	上、上、中、→中	強
ケンターバオ	→、→上	中
マシンガンナックル	←上、上、上、上、上	中
マシンガンスマート	←上、上、上、上、上、中 上でスピンナックル、中でタイガースラストへシフト	強
マシンガンスクランブル	←上、上、上、上、下 J中でストロングタックルへシフト →中で、チキンフットボマーまたは、ドゥードゥータックルへシフト	強
チキンリバース	←、←上	弱
リバースエッジ	←、←上、上	中
リバーススピンヒール	←、←上、上、中	強
スピンナックル	強上段攻撃	弱
チキンバックナックルコンボ	強上、上、上	強
ナックルファイアー	強上、中、中	強
コンボタンドリー	強上、中、下	強
グランドバックナックル	強上、下	中
スネークライズ	→中、G、中	弱
デンプシーロール	↑、↑中または↓、↓中、中、中… R1を押すと中段パンチ、さらに中攻撃に移行（3発まで出せる） また、途中で上段パンチを出すことも可能（1発まで）	弱
タイガーフラット	→中	弱
タイガースラスト	→中、中	強
サニーサイドステップ	ドゥードゥータックルのあと、方向キー↑↓で移動、→で突進	弱

技名	コマンド	威力
ガゼルアッパー	←中、中	中
ガゼルアックス	←中、中、中、中	強
フライドブロー	立ち上がりに→中	中
デンプシーステップ	↑、↑中または、↓、↓中 中連打で、デンプシーロールシフト	弱
ソウルブロー	ソウルアップ・フロントまたは、ソウルアップ・リア後に中	弱

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技名	コマンド	威力
ミドルキック	中	弱
キエンタックヒール	中、中	中
ミドルタックル	中、→中	中
フライハイ	←、←中	弱
チキンフットボマー	立ち上がりに→中を長く押す	弱
ターンオーバー	後ろ向き時に中	中
ローキック	下 ローキックへJシフト。さらにチキンフットボマーへシフト	中
強ローキック	強下段攻撃 →中で、ドゥードゥータックルへシフト	中
ストロングタックル	強下、J中	強
バーニングキック	ソウルアップ・フロントまたは、ソウルアップ・リア後に上	中
バーニングヒール	ソウルアップ・フロントまたは、ソウルアップ・リア後に←中	弱
バーニングローキック	ソウルアップ・フロントまたは、ソウルアップ・リア後に下	中

チキンフットボマー

←上空からの攻撃で、連続キックをくらわせる。ガードしている敵でも、背中のあたりに落下すればダメージを与えられる。

投げ

技名	コマンド	威力
パワースルー	正面つかみ　投げ/←投げ	強
キエンタックブリーカー	正面つかみ　→投げ	強
ジャンピングショルダーバスター	正面つかみ　前押し投げ/前押し←投げ	強
フィッシャーマンズバスター	正面つかみ　後ろ引き投げ	強
ジャンピングデスバレーボム	左つかみ　投げ	強
ムーンダイブ	右つかみ　投げ	強
アトミックバスター	背後つかみ　投げ	強
レイブスープレックス	正面つかみ　左引き投げ	中
シーガルスルー	正面つかみ　右引き投げ	中

その他

技名	コマンド	威力
ソウルアップ・フロント	→強中	―
ソウルアップ・リア	←強中	―
トサカッター	←中←	―

自慢の脚力を育てて敵を蹴りつけろ！

体

技名	コマンド	威力
ドゥードゥータックル	→、→中	中

ミドルタックル

←↓キエンタックヒールと出だしが同じ。相手と距離をとりたいときに使うと良い。

離れた間合いからでも敵を撃滅!

なんといってもホムの強みは、のびる手足で遠距離から攻撃できること。敵が近づいてくる前に、先制攻撃をしかけてやろう!

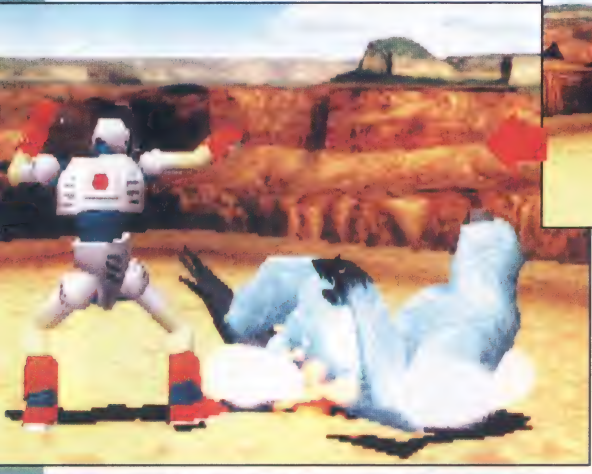
ホム

必勝パターン A

仰天アッパーでダウンさせて追い打ちを決めろ!!

3発目までガードされたとしても、ダウン判定のある4発目は高確率でヒットする。敵がダウンしたら、すかさず遠矢落しを出そう。倒れた相手にも当たるので、追い打ちに最適なのだ。

追い打ちは遠矢落しで!!



技名	
仰天アッパー	
コマンド	威力
上、上、中、中	強

必勝パターン B

無限スクリューパンチでひたすら殴れ!!

メカ系の敵にのみ有効な技。メカ系は上背が低いので、上段判定の1発目は当たらないことが多いが、続く無限中段攻撃は確実にヒットする。これだけ出していればOK。

メカ系の敵に有効!!

技名	コマンド	威力
無限スクリューパンチ	強上、中、中、中…	—

必勝パターン C

ハイパー時は強ローキック連発!!

トカゲ系やワーム系は、強ローキックでやっつけよう。ガードされることはあまり考えずに、連続で攻めぬくだけでよい。ハイパーのときも、基本的にこの技を使っていればマチガイはない。

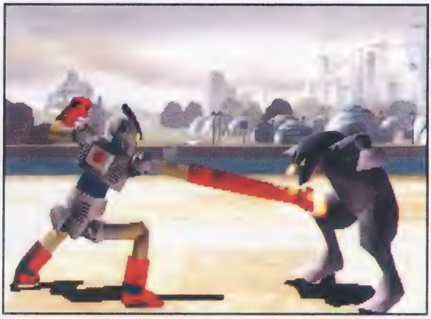
技名	コマンド	威力
強ローキック	強下	弱

トカゲも一掃!!

必勝パターン D

近づく敵にはタマスダレで牽制!!

敵に攻撃をガードされたあとは、すぐにタマスダレを出す習慣をつけておこう。相手がつかみにきたり反撃してきたりした場合に、カウンターヒットさせることができる。



つかまれる前に出せ!!

技名	コマンド	威力
タマスダレ	中を長く押す	弱

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技名	コマンド	威力
無限キック	上、上、上 ガードされた時のみ継続	中
フジヤマキック	←上	弱
フジヤマサンライズ	←上、中	中
フジヤマサンセット	←上、下	中
ローリングキック	強上	中
ローリングキックプラス	強上、下	中
浪速キック	→中、中	中
有限浪速キック	→中、中、上	強
ホムトリプル	→中、中、←中	中
遠矢蹴り	→、→中	弱
遠矢落し	→、→中、中	中
グルグルなんちゃってキック	→、→中、上、下	中
鳴門	←、←中	中
鳴門渦潮	鳴門中に下、下、下、中 中段は下段のどこからでもシフト	強
ヘリトンボ	鳴門中または、渦潮の舞・乙中に、中、↓中 飛行中、方向キーで移動可	強
ローキック	下	弱
ハイホー	→下	弱
ハイホーヤッホー	→下、中	中
ハイホーハイホー	→下、下	中
ハイホーハイホーヤッホー	→下、下、中	強
強ローキック	強下	弱
渦潮の舞・序	←、←下	弱
渦潮の舞・甲	渦潮の舞・序中に、上	中
渦潮の舞・乙	渦潮の舞・序中に、中	中
渦潮の舞・丙	渦潮の舞・序中に、下、下、下、下	強

投げ なげ

技名	コマンド	威力
天地無用	正面つかみ投げ／→投げ／←投げ	中
華厳ドライバー	前押し投げ	中
通天閣スルー	前押し←投げ	中
スクリューボム	後ろ引き投げ J中でマウントポジションにシフト	中
逆さ落とし	左つかみ投げ	強
おろし返し	右つかみ投げ	強
スクリューボディスラム	後ろつかみ投げ	強
レイブスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

頭 あたま

技名	コマンド	威力
マメデッポウ	立ちあがりに←中	中
ギンダマデッポウ	アメンボーの途中に、中	弱

ギンダマデッポウ

⬅移動技のアメンボーで、頭つきが当たる距離をキープ。標的は相手の腹部だ。

➡モンスターは前かがみの姿勢が多い。遠すぎないようにしよう。

右手・左手

技名	コマンド	威力
ジャブ	上	弱
ダブルジャブ	上、上	弱
仰天アッパー	上、上、中、中	強
コンボダブル	上、下	中
ダブルアッパー	上、中、中	中
コンボトリプル	上、中、下	中
ジャブノビール	上を長く押す	弱
ホムラリアット	→、→上 J中でヤシチにシフト	中
スクリューパンチ	強上、中	中
無限スクリューパンチ	強上、中、中、中、…	ー
ミドルジャブ	中	弱
タマスダレ	中を長く押す	弱
タキノボリ	←中	弱
おぼろまね	↑中または↓中	弱
ノボリハネ	←中、中	中
ノボリオチ	←中、下	中
グルグルパンチ	→、→中、上 上で4段階までため可能 ヤシチにシフト	強
ヤシチ	中 単体では出ないシフト技	弱
ナンキンタマスダレ	下、中	中

その他

技名	コマンド	威力
マジックハンド	←強中	ー
アメンボー	下、←または、走って下	ー
自爆	ジャンプG↓	ー
モルモランビーム	←中←	ー

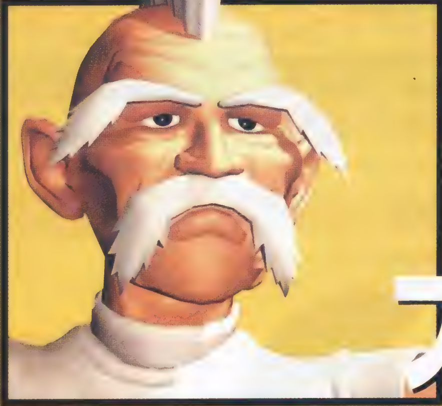
各部がまんべんなく育ちやすいのだ!!

グルグルパンチ

➡出るまでが遅いのが難点。なぜか熊系の敵は、ガードして待っていることが多い。

マジックハンド

⬆HPが高くて投げ技に弱い敵が多数出てくる後半ダンジョンにおいて、とても役に立つ技だ。



連続技の使いかたしだいで戦局が大きく変化

決め手に欠けるぶん苦戦は必至。各技の使いかたにより戦局が大きく変わるから、その場の敵に合わせて技を変化させていこう。

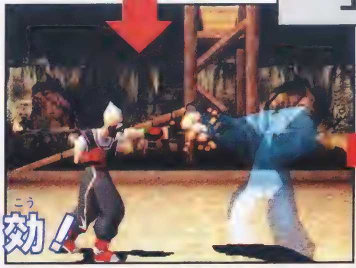
フェイ・プウスー

必勝パターン A

パンチで近づき飛空襲を当てろ

最後にでる飛空襲を、敵にヒットさせることが重要。ただし、飛空襲だけでは敵に読まれる可能性が高い。竜巻飛空襲の最初のワンツーパンチで敵を誘い、飛空襲を当てよう。

人型の敵に有効!



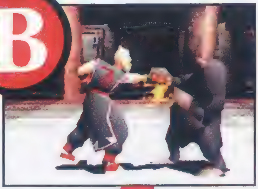
技名	
竜巻飛空襲	
コマンド	威力
上、上、➡中	中

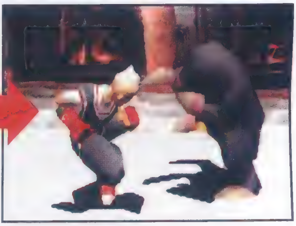
必勝パターン B

上、中&中、下に技を分けよう

コンボトリプルを上、中で止めると、非常に使えるコンビネーションになる。連発していけば、敵と一定の間合いを取りつつ攻撃可能だ。小型の敵には中、下で攻めていこう。

小型の敵に効果大





技名	
コンボトリプル	
コマンド	威力
上、中、下	中

必勝パターン C

追い詰められた瞬間に地脚双打砲で敵をはじき飛ばせ!

2撃目がヒットすると、ほとんどの敵を吹き飛ばせる。ローキックで牽制しながら、突然出すとヒットさせやすい。コンボトリプルの中、下から連係させればダメージ倍増。

技名	
地脚双打砲	
コマンド	威力
下、中	中

連発するだけで鳥系の敵をKO

必勝パターン D

敵のダウン後または連続技後に転身掃脚で追い打ち

1撃目をヒットさせると、ダウンを奪うことができる。転身掃脚をわざと1ヒットだけで止め、さらに追い打ちで転身掃脚をだしてもいい。トカゲ系の敵にこの戦法が有効だ。

技名	
転身掃脚	
コマンド	威力
←下、下	強

鳥&トカゲ系の敵に使っていけ

必勝パターン E

敵と遭遇した瞬間や、間合いが離れた瞬間に包旋を使え

敵と遭遇する手前にダッシュをかけていれば、バトル開始直後に包旋をだし、敵の先手を取ることができる。動きの鈍い機械系の敵には、バトル中にも十分狙っていけるぞ。

技名	
包旋	
コマンド	威力
走りながら、中	中

すべての機械系の敵に叩きこめ

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技名	コマンド	威力
コンボトリプル	上、中、下	中
	J中で残雷手へシフト	
包旋脚	→、→上	中
	技の終わりに方向キー←で、後ろ向き	
諸猛乱馬	←上	弱
乱馬昇天手	←上、J中	中
旋脚	強上	中
旋脚残雷手	強上、中	強
旋風脚	しゃがんで、上	中
ミドルキック	中	弱
飛空襲	→中	中
残雷脚	←中でためている最中に、下	弱
倒誅	←、←中	中
倒誅下掃	←、←中、J下、J下	強
飛燕	→、→中、中	中
飛燕残雷手	→、→中、中、中	強
斜上脚	立ち上がりに、中	弱

技名	コマンド	威力
霞	立ち上がりに、→中	弱
裏倒誅	後ろ向きのときに、中	弱
包旋	走りながら、中	中
ローキック	下	弱
背砲	→下	弱
仁背砲	→下、下	中
転身掃脚	←下、下	強
空裂脚	立ち上がり→下、上	弱
跳蝗	しゃがんで下、中または→、→下、中	中
包這旋	走りながら下、J中	中
	J下で倒誅下掃へシフト	
強ローキック	強下	弱
掃脚幻雷旋	強下、J下、J中	強
	倒誅下掃へJシフト	

飛燕

⬅前方に飛び上がりつつ、蹴りを2発繰りだす。こちらに向かって突進してくる敵の勢いをストップできる。

➡飛燕のヒット後に、残雷手へ連係させることも可能。必要に応じて使い分けるといいぞ。

投げ なげ

技名	コマンド	威力
裏旋	正面つかみ投げ／→投げ	中
表旋	←投げ	中
水車投げ	前押し投げ／前押し←投げ	中
地獄車	後ろ引き投げ	中
四空投げ	左つかみ投げ	強
首投げ	右つかみ投げ	強
放転	後ろつかみ投げ	強
上段いなし	←G上	中
中段当て身	←G中	中
下段当て身	←G下	中
レイブスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

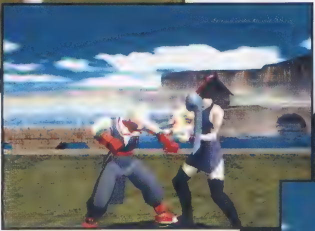
右手・左手

技 名	コマンド	威力
ジャブ	上	弱
竜巻包旋脚	上、上、上	中
竜巻飛空襲	上、上、→中	中
猿舞	上、上、←中	中
残蹴雷鋭打・捨式	上、中、下、J中、上、上、上、J下	強
雲前掌	→上、中、中	中
残雷手	←中または立ち上がりに、←中 中でため、4回で最強パワーになる（威力も上昇）	弱
残雷空撃猿舞	残雷手最強のとき空中で、中、上、上、上、J下	強
猪突掌	→、→中を長く押す	中
朧打	↑中または、↓中	弱

技 名	コマンド	威力
地脚双打砲	下、中	中
裂破昇天手	←上、J中、J中	中
裂地昇天手	→下、中、J中	中
通背掌破	↑中、←または、↓中、←	中

手技と足技を中心に鍛えろ！

雲前掌



⬆➡間合いを詰め敵に攻撃を繰りだす。手技主体の連続技なので、両手を鍛えたいときに使っていこう。大型の敵に有効だ。

その他

技 名	コマンド	威力
前転	立ち上がり中に→下	—
疾風怒涛諸猛究極風雲雷神黒激球 略して、黒玉	←中←	—

⬆最後の一撃をヒットさせれば、相手を遠くまで吹き飛ばせる。最後の一撃だけを当てるように狙ってみてもいい。

男顔負けの強力な力と技で勝負! 強烈なパワーでモンスターを倒せ

比較的ラクにダンジョンを進める選手だ。技の出が遅いため接近戦は不利だが、相手と距離をとって闘えば、かなり優位になる。

マリー・イボンスカヤ

必勝パターン A

ナックルボムクラッシュで空中コンボにつなげろ!!

ナックルボムクラッシュの使いどきの注意点は、ナックルボムが敵に当たったのを確認してから中段攻撃を押すということ。相手が宙に浮いたら、落ちぎわの連続攻撃にそなえるようにしよう。

とくに人間系に有効!!

技名	
ナックルボムクラッシュ	
コマンド	威力
←、←中、中	中

体重の軽い相手には…

空中コンボは、軽い敵にはダブルコンボスラントを出せ。落下中の相手が、マリーの頭の高さにきたらコマンドを入れるようにしよう。

防御力の高い相手には…

体重の重い敵、ガードの固い敵には、スライサートルネードが有効。立ち上がりに、ガード不能が当たって確実にダメージを奪えるぞ。

必勝パターンB

技名	コマンド	威力
アリキック	→下、下、下	中

連続蹴りのアリキックでトカゲ系の敵を攻めろ!!

マリーの中では1、2を争うほど技の出が早い。トカゲ系の下段攻撃しかきかない敵はもちろん、普通の敵にも、パターンAとの連係で出すと効果的だ。

下から始まるキック連打でトカゲをKO

必勝パターンC

ボタン押しっぱなしのヘルズアックスでガードの固い相手を倒せ!!

ボタンを長く押して、ガード不能技にするのがポイント。技の出が遅いので、相手との距離をとり、少し遠目から技を出すのが得策。接近戦になっても、相手がガード状態になったら、すぐにガード不能技のヘルズアックスを出すようにするのだ。

技名	コマンド	威力
ヘルズアックス	←中	中

ゴーレムと闘うならこれ!

投げ（なげ）

技名	コマンド	威力
ドラゴンスリーパー	相手ダウン時、あおむけ状態　頭に→、→投げ	弱
	ダウンに入る投げ	
スコーピオンデスロック	相手ダウン時、あおむけ状態　足に→、→投げ	中
	ダウンに入る投げ	
フィギュア4レッグロック	相手ダウン時、あおむけ状態　右に→、→投げ	中
	ダウンに入る投げ	
チキンウィング　フェースロック	相手ダウン時、あおむけ状態　左に→、→投げ	中
	ダウンに入る投げ	
インディアンデスロック	相手ダウン時、うつぶせ状態　頭に→、→投げ	中
	ダウンに入る投げ	
キャメルクラッチ	相手ダウン時、うつぶせ状態　足に→、→投げ	中
	ダウンに入る投げ	
STF（エスティーエフ）	相手ダウン時、うつぶせ状態　右に→、→投げ	中
	ダウンに入る投げ	
ストラングルホールドγ(ガンマ)	相手ダウン時、うつぶせ状態　左に→、→投げ	中
	ダウンに入る投げ	
卍固め（まんじがため）	相手が立った状態で背後に→、→投げ	強
	連続使用可能	
タイガードライバー	相手が腹グロッキー状態　→、→投げ	強
DDT（ディーディーティー）	正面つかみ　投げ／→投げ／←投げ	強
持ち上げ（もちあげ）	前押し投げ	弱
ジャイアントスイング	前押し←投げ	中
ブレーンバスター	後ろ引き投げ	強
コブラツイスト	左つかみ　投げ	強
ブルドッキングヘッドロック	右つかみ　投げ	強

技名	コマンド	威力
ジャーマンスープレックス	後ろつかみ　投げ	強
アルゼンチンバックブリーカー	持ち上げ状態で投げ	中
	持ち上げからの投げ	
ストマッククラッシャー	持ち上げ時、マリーの向き正面へ方向キー＋投げ	中
	持ち上げからの投げ	
バックフリップ	持ち上げ時、マリーの向き後ろへ方向キー＋投げ	強
	持ち上げからの投げ	
ボディスラム	持ち上げ時、マリーの向き右へ方向キー＋投げ	中
	持ち上げからの投げ	
デスバレーボム	持ち上げ時、マリーの向き左へ方向キー＋投げ	強
	持ち上げからの投げ	
レイブスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

体（からだ）

技名	コマンド	威力
ショルダータックル	相手の側面に、→、→強中	中

右手・左手 みぎて・ひだりて

技名	コマンド	威力
チョップ	上	弱
ダブルチョップ	上、上	中
トリプルチョップ	上、上、上	中
ダブルチョップムーン	上、上、J中	中
ダブルチョップソバット	上、上、J中、上	強
ダブルチョップローキック	上、中、下	中
ダブルコンボリバース	上、中、上、上	強
	相手を後ろに向かせる	
チョップコンボスラント	上、中、上、下	強
ロシアンラリアット	←上	中
	上、押しっぱなしでタメ可能。タメ後ガード不能	強
ロシアンラリアットチョップ	←上、上	中
ラリアットコンボ	←上、上、J中	強
エルボー	→中	弱
エルボークラッシュ	→中、中	中
フライングアタック	走って中	中
ヘルズソバット	立ち上がりに中、上	中
ヘルズムーン	立ち上がりに中、中、中…	弱
	上でソバットにシフト可能	中
ヘルズアックス	←中	弱
	中、押しっぱなしタメ可能。タメ後ガード不能	中
ナックルボム	←、←中	中
ナックルボムクラッシュ	←、←中、中	中
ブラッシングラリアート	↓、↓中　または　↑、↑中	中
ストマックドロップ	立ち上がりに→中	中
エルボードロップ	ジャンプ始め下	中
	ダウンにヒット	

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技名	コマンド	威力
ドロップキック	→、→上	強
ソバット	強上	中
ケンカキック	中	弱
ミドルドロップ	中、上	中
ケンカキックスラント	中、下	中
フライングケンカキック	→、→中	中
ローキック	下	弱
アリソバット	→下、中、上	強
アリスマッシュ	→下、中、中	中
アリキックアタック	→下、下	中
	J中、上でミドルドロップ J中、下でケンカキックスラントへシフト	
アリキック	→下、下、下	中
強ローキック	強下	中
スライサートルネード	強下、中	中

その他 そのた

技名	コマンド	威力
ヘビータックル	→強中	弱
パワースタンス	←強中	―
	攻撃をくらいつつ、つかむ技	
カバースタンス	しゃがんで←強下	―
	下段攻撃をくらいつつ、マウントポジションに移行	
ロシアンショットプット	←中←	―

ジャイアントスイング

⬅投げキャラにふさわしい、豪快かつ破壊力のある投げ技。投げに弱い敵にバシバシ使いたい。

先行入力で技の遅さをカバー！

動きの遅いイールは、攻撃するまえに技をつぶされやすい。一撃の威力は大きいので、早めにコマンドを入力して当てていこう。

イール・ゴガ

必勝パターン A

技名	コマンド	威力
クラッシュキック	➡中	弱

近づく敵の出鼻をくじけ！

体の大きいイールは手足のリーチも長め。敵の攻撃が届かない間合いでも、こちらの攻撃が届くことが多いのだ。特にクラッシュキックは、足を大きく前方につきだす技なので、相手の接近に合わせて使うといいだろう。

敵の起きあがりもこれでつぶせっ！

必勝パターン B

接近戦はレッドショベルで!

連続で攻めたい場合は、レッドショベルが最適。ダークハンマーやヘイトローラッシュなどを織りまぜて使っていこう。敵が倒れたら、すかさずワイパークラッシュで追い打ちをかけること。必ず決められるように練習しておこう。

大型モンスターに有効!

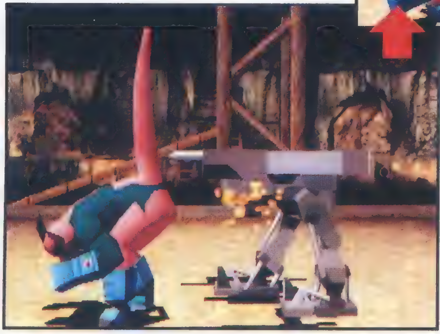
技名	
レッドショベル	
コマンド	威力
➡下、上、中	強

必勝パターン C

ガードされたら走って逃げよう!

マシン系やトカゲの敵にはうってつけの技なのだが、人間系の敵にガードされた場合は、シッポをつかまれる危険が大きい。出したら間合いを離そう。

機械系に対して力を発揮!!



技名	コマンド	威力
テイルスラッシュ	強下、中、中、中	強

右手・左手 みぎて・ひだりて

技　名	コマンド	威力
ショートフック	上	弱
ダブルフック	上、上	中
ワイルドラッシュ	上、上、上	中
コンボロックバスター	上、中	強
フックフェイクロック	上、中、上	強
フックタイニーキック	上、中、下	強
マッドキック	上、下、上	中
モアマッドキック	上、下、下、上	強
パワーフック	強上	弱
パワーショベル	強上、上、中	強
スプラッシュハンマー	強上、中、中	強
ボールドレッグワイプ	強上、下	強
ロックバスター	←中	弱
スイングアッパー	←、←中	中
バスターナックル	→強中	弱
バスターアッパー	→強中、中	弱
シットハンマー	立ちあがりに→中	強
ダムダムハンマー	立ちあがりに←中、中	強
スコーピオンレイザー	←下、←中	中
トールハンマー	→下、下	中
スコーピオンファング	←下、下	弱
レッドショベル	→下、上、中	強
ダークハンマー	→下、中、中	強

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技　名	コマンド	威力
ヘイトローラッシュ	上、下、下、下、上	強
ハイクラッシュ	→上	中
クラッシュキック	→中	弱
フェイクロックバスター	←中、上	中
タイニーキック	←中、下	強
ニートラック	→、→中	弱
ローキック	下	弱

投げ なげ

技　名	コマンド	威力
ボディスラム	正面つかみ投げ／→投げ／←投げ	強
ワイルドクラッシュ	後ろ引き投げ	強
バーバリアンクラッシュ	前押し投げ J中でマウントポジションにシフト	強
ペンデュラム	前押し←投げ 連続で投げ続けることができる	中
ヘッドクラッシャー	左つかみ投げ	強
フェースクラッシャー	右つかみ投げ	強
ボディリフト	後ろつかみ投げ	強
レイブスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中
テンニーエクセキュート	腹グロッキー中の相手に、→、→投げ	弱
ワイパークラッシュ	相手ダウン時に、足に→→投げ	中

ワイパークラッシュ

➡ダウンした相手を投げられる技。マリーと違い、あお向け、うつぶせとも同じ技が出る。

体

技　名	コマンド	威力
アクセルテイル	←上	中
	押し続けでため、ガード不能技になる	
テイルウィップ	中	弱
ホップクレーンテイル	←強中、中、中	強
スコーピオンテイル	←下、中、中、中	中
テイルスラント	強下	弱
	ロッククラッシャーに振り向き後シフト	
テイルスラッシュ	強下、中、中、中	強
	ロッククラッシャーに振り向き後シフト	

その他

技　名	コマンド	威力
ホップクレーン	←強中	―
グランウェーブハンマー	←中←	―
スコーピオングランド	←下	―

リーチの長いシッポ技を磨け！

スコーピオンテイル

➡⬇序盤のダンジョンの敵には、わりと決まりやすい技。シッポを強化している人は、テイルスラッシュと合わせて使おう。

頭

技　名	コマンド	威力
バッドヘイト	→、→上、下	中
バッドヘッドバット	→、→上、J上、J上	強
ロッククラッシャー	立ちあがりに中、中、…	―
ロッククラッシュニー	立ちあがりに中、→中	中
バッドバッドヘイト	→、→上、J上、下	強

アクセルテイル

⬅相手の起きあがりに出すと、高い確率で食らってくれる。

ジャスト入力しなくてもじゅうぶん勝てる!!

入力をミスすると致命傷を負いかねない。もともと性能の良い技がそろっているので、無理してジャストさせるのは避けよう。

グリン カッツ

必勝パターン A

序盤はローキックからのノーブルサマーでOK!!

ノーブルサマーは立ちあがりに入力しなければならないが、ローキックからシフトさせることができる。いちいちしゃがんでから出すとスキが生じるので、こちらの方法をとろう。ローキックはギリギリの間合いで出すように。

技名	
ローキック	
コマンド	威力
下	弱

ローキックでしゃがみ状態をつくれ!

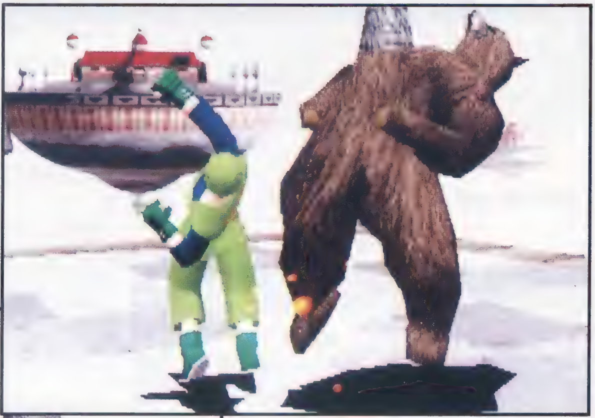
技名	コマンド	威力
ノーブルサマー	立ちあがりに←中、中	中

必勝パターン B

技名	コマンド	威力
ライトブラスター	➡中	弱

ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーでとどめをさす!!

敵の攻撃をガードしたらライトブラスターで反撃し、ダウンした敵が起きあがるところへエクスカリバーを当てよう。起きあがってきたらまたエクスカリバー。ほとんどの敵に通用するぞ。



起きあがりに当てろ!!

技名	コマンド	威力
エクスカリバー	⬅強中	中

必勝パターン C

間合いをとってナショナルスラスト

ナショナルスラストは決して出るのが早い技ではないので、離れた間合いからつま先を当てる感覚で出そう。当てたらすぐに後退して、再び間合いをとり直す。メカ系の敵には非常に有効だ。

当てたらすぐ後退せよ!!

技名	コマンド	威力
ナショナルスラスト	➡、➡中	弱

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技　名	コマンド	威力
ビッグベーン	→上	中
	ガードされたとき リバースダブルキックか リバースノーザンキックにシフト	
ステップビッグベーン	→、→上	中
	ガードされたとき、 リバースダブルキックか リバースノーザンキックにシフト	
強ハイキック	強上	弱
ダブルハイキック	強上、上	中
トリプルハイキック	強上、上、上	強
コンボボヂーブロー	強上、上、J中、J中	強
	J下でブロッケンサマーか ブルックボンドにシフト	
カスケード(ダッシュ)	強上、上、J中、下	強
ハイボヂー	強上、中	中
ボヂーノーブル	強上、中、J←中、中	強
リバースダブルキック	強上でガードされたとき上	弱
リバースノーザンキック	強上でガードされたとき下	弱
	ブロッケンサマーか ブルックボンドにシフト	
クーパーキック	しゃがみ上	弱
ナショナルスラスト	→、→中	弱
デア	←、←中	中
	下、J中で ブルックボンドにシフト	
ロイヤルロールス	←、←中、中	強
ロイスリバース	←、←中、←	中
ロイヤルサマー	立ちあがりに←中	中
ノーブルサマー	立ちあがりに←中、中	中

技　名	コマンド	威力
アフタヌーングロウ	グーステップの最中に、上	中
アフタヌーンロイヤル	グーステップの最中に中を離す	中
アフタヌーンロー	グーステップの最中に、下	弱
エクスカリバー	←強中	中
	ガード不能	
ローキック	下	弱
	J←中でロイヤルサマーにシフト	
カジュアルキック	→下	弱
	J中でボヂーブローにシフト	
しゃがみカジュアルキック	しゃがみ下	弱
ノーザン・ソウル	→、→下	弱
ノーザン・ブロッケン	→、→下、中	中
ノーザングレイ	←下	弱
	J←中でロイヤルサマーにシフト	
リッパーキック	←下、すぐに中	弱
リッパーボヂーキック	←下、すぐに中、J中、J下	強
ジャックザリッパー	←下、すぐに中、J中、J下、J中	強
ダージリンキック	ジャンプおりぎわ上、下、または中	強
強ローキック	強下	弱
ブロッケンサマー	強下、中	中
ブルックボンド	強下、J中	強

ロイヤルスウォード

➡攻撃判定が大きいので、敵に当てやすい。無敵状態の時に決めてみよう。

リッパーキック

⬅踏みこみつつ出す技なので奇襲するのに最適だ。

右手・左手

技名	コマンド	威力
ジャブ	上	弱
ワンツーハイキック	上、上、上	中
ボヂーカッター	上、上、上、中	強
カッターローキック	上、上、上、下	強
ワンツーボヂーブロー	上、上、中 / J下でノーザングレイにシフト	中
ワンツーローキック	上、上、下 / J中でボヂーブローにシフト	中
ボヂーブローアッパー	上、中、J中 / J下でブロッケンサマーかブルックボンドにシフト	中
カスケード	上、中、下	中
ハイダブルボヂー	強上、中、中 / J中でグースステップにシフト	中
ボヂーサマー	強上、中、J←中	中
アッパーカット	中	弱
ライトブラスター	→中 / 終わりに方向キー←で後ろ向き	弱

技名	コマンド	威力
ボヂーブロー	←中 / J下でブロッケンサマーかブルックボンドにシフト	弱
ディレイドA	←中、→	中
ディレイドB	←中、↓、中	中
ディレイスラントアッパー	←中、↓、下、J中	強
ダブルボヂーブロー	←中、中	中
ライトスラスト	→中、←、J中	中
アッパーブロー	立ちあがりに中	弱
ロイヤルブロー	立ちあがりに→中	中
リッパーダブルボヂー	←下、すぐに中、J中、中	中
ジャックアッパー	←下、→、中	中

その他

技名	コマンド	威力
グースステップ	↑、↑中または↓、↓中 / 方向キーで移動可能	—
ロイヤルスウォード	←中←	—

投げ

技名	コマンド	威力
フロントスープレックス	正面つかみ投げ／←投げ／→投げ	中
デスバレーボム	前押し投げ / J中でマウントポジションへシフト	中
ネックフッキングスルー	前押し←投げ	中
サイドスープレックス	後ろ引き投げ	中
ロイヤルスープレックス	左つかみ投げ	強
ネックブリーカー	右つかみ投げ	強
ジャーマンスープレックス	後ろつかみ投げ	強
レイプスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

中間距離からのキック技で敵を吹き飛ばせ

長いリーチと強力な連続技があるため、どのダンジョンでも無理なく闘える。パンチ系、キック系ともに使える打撃技が多いぞ。

ドクターV

必勝パターン A

Jシフトさせるポイントを覚えよう

最初のティーカウ後、ヒザが落ちた瞬間に、中を押してJシフトさせよう。中距離からティーカウで牽制し、ヒットした瞬間にトリプルニークラッシュに連係。このパターンで序盤戦は楽勝。

恐竜系、機械系、人型の敵に有効

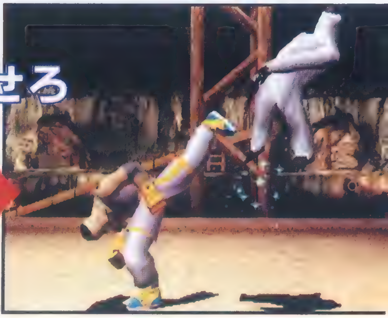
技名	コマンド	威力
トリプルニークラッシュ	⬅強中、J中、中	中

必勝パターン B

人型の敵をガンガン浮かせろ

敵を浮かせて強力な技で追いうち

体重の軽い敵は、ロースピンハイティープで浮かせることができる。浮かせたらワンツーソークミドルやジャブ&リバーローで追い打ちをかけていこう。



技名	コマンド	威力
ロースピンハイティープ	⬅下、中	中

必勝パターン C

トリプルニークラッシュから繋げろ

浮かばない、ダウンしない機械系の敵に対しての主力技。さらに、トリプルニークラッシュからライズブレイククラッシュへ連係することもできる。止まることなく攻め続けることが可能だ。

機械系の敵をKOさせる連続技

技名	コマンド	威力
ライズブレイククラッシュ	➡下、中、上、J中、中	強

必勝パターン D

遠距離からローブレイクで反撃

敵にガードされたとしても、スキが少ないので連発すれば反撃される心配もない。人型が相手ならエルボーニーコンボから連係させてみるのもいいぞ。

トカゲ系の敵をスキなく攻撃！

技名	コマンド	威力
ローブレイク	強下	弱

必勝パターン E

ミドルキックで中距離から敵を牽制

スキが少なく連続でだせば、敵を近づけずに攻撃可能。敵が接近、または突進してきたときに使えば、確実にダメージを奪える。浮遊系の敵にも有効だ。

動きの速い敵に連発していけ！

技名	コマンド	威力
ミドルキック	中	弱

右手・左手 みぎて・ひだりて

技　名	コマンド	威力
ジャブ	上	弱
ワンツージャブ	上、上	弱
ジャブ&リバー	上、中	中
ワンツーミドルキック	上、上、中	中
ワンツーローキック	上、上、下	中
ジャブ&リバーロー	上、中、下	強
ワンツーソークミドル	上、上、上、中	中
エルボーフック	→上	中
ソーククラブ	↑上、または↓上	弱
ペネトレートランス	←、←上	強
ダブルエルボーフック	→上、上	中
フックリバーエルボー	→上、J中	強
パワーエルボーワンツー	→上、J上、上	強
パワーエルボーコンボ	→上、J上、中、中	強
パワーストレート	←強上	中
パワーワンツー	←強上、上	中
コンボストレートエルボー	←強上、中、中	強
ミドルエルボー	→中	弱
ジェット・アッパー	←中 Nスタンス中、中で使用可能	弱
カタパルトアッパー	←、←中 ため３段階可能、３段階目はカード不可 ため途中、下、中でロースピンハイティーブにシフト可能	中
ジェットアッパー&リバー	←、←中、中	強
ジェットアッパー&リバーロー	←、←中、中、下	強
パワーミドルエルボー	→強中	中
フェイクジャブ	Nスタンス中、上	弱
フェイクジェットアッパー	Nスタンス中、中	中
ダブル・ジェット・アッパー	Nスタンス中、中、中	中
トリプル・ジェット・アッパー	Nスタンス中、中、中、中	中
フェイクフック	Nスタンス中、→移動中に、上	中
フェイクストレート	Nスタンス中、←移動中に、上	中
クレイジィストレート	Nスタンス中、→移動中に、→上	中
フェイクリバー	Nスタンス中、→移動中に、中	中
バックスウェーロー	Nスタンス中、←移動中に、J下	弱
チョッピングライト	Nスタンス中、←中、または←移動中に、中	弱
フェイクスマッシュ	Nスタンス中、↓、↑移動中に、中	中
スラントフック	Nスタンス中、→下	弱

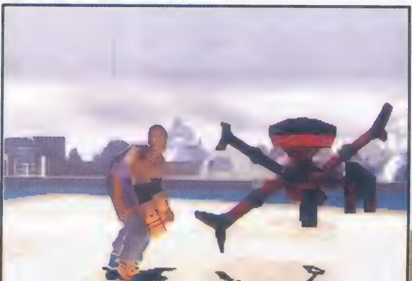
投げ なげ

技　名	コマンド	威力
デスプレス	正面つかみ投げ／→投げ／←投げ J中でマウントポジションへシフト	中
大外刈り	前押し投げ／前押し←投げ	中
背後取り	後ろ引き投げ	―
のどわ落とし	後ろつかみ投げ	強
レイプスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

頭 あたま

技　名	コマンド	威力
ダウニングヘッドバット	クレイジィストレート中に、G	中

Nスタンス



◆ドクターV専用の戦法。ここから発生する技も多い。

右足・左足 みぎあし・ひだりあし

技名	コマンド	威力
ニーブレイク	←上、中	弱
	←押しっぱなしで後ろを向く	
ブレイククラッシュ	←上、中、中	弱
	←押しっぱなしで後ろを向く	
ダブルソークミドルキック	→上、上、中	強
ダブルソークローキック	→上、上、下	強
ハイキック	強上	中
	技の終わりに方向キー←で後ろ向き	
ミドルキック	中	弱
ティープ	→、→中	弱
エルボーニーコンボ	→中、中	中
ティーカウ	←強中	弱
ニーアタックハイ	←強中、J上	強
ニーアタックロー	←強中、J下	中
ダブルティーカウ	←強中、中	中
トリプルティーカウ	←強中、中、中	強
ダブルニークラッシュ	←強中、J中	中
トリプルニークラッシュ	←強中、J中、中	中
ダブルニーハイキック	←強中、中、J上	強
ダブルニーローキック	←強中、中、J下	強
ローキック	下	弱
ブラッシュロー	→下	中
ロースピン	←下	弱
ブラッシュローティーカウ	→下、中	中
ロースピンハイティープ	←下、中	中
ライズアップコンボ	→下、中、上	強
ライズクラッシュコンボ	→下、中、上、J中	強
ライズブレイククラッシュ	→下、中、上、J中、中	強
ローブレイク	強下	弱
フライングニールキック	走って中	中
スライディングキック	走って下	中

体 からだ

技名	コマンド	威力
マッスルヒップ	←、←上、中	中

その他 そのた

技名	コマンド	威力
Nスタンス	G、G押しっぱなし	―
Nスウェー&ダッキング	Nスタンス移動中に方向キーで移動	―
サプライズジャンプ	Nスタンス中、ジャンプ	―
無理やり正面を向かせる	左つかみ／右つかみ投げ	―
サージカルワイクーフォトン	←中←	―

相手の体勢を崩して攻めへと転じろっ!!

中距離攻撃がメインだが、近距離にも対応できる技がある。いろんな状況に対応できる点で、初心者でも安心できる選手だ！

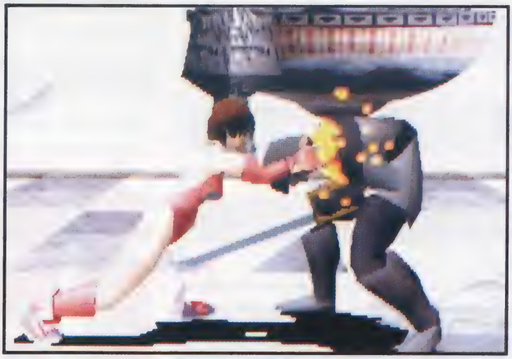
チャコ・ユタニ

必勝パターンA

技名	コマンド	威力
双統掌	➡、➡中	弱

チャコの代表技双統掌を決めろ!!

相手をグロッキー状態にできるので、単発の攻撃はもちろん、間合いを離したいときなどにも使える。人間系、ハンマー系、浮遊系のモンスターとほぼ全般的に有効。とくにハンマー系は、闘い始めに軸をずらし、横から双統掌を打ちこむとかなりの確率で攻撃をくらってくれるぞ。



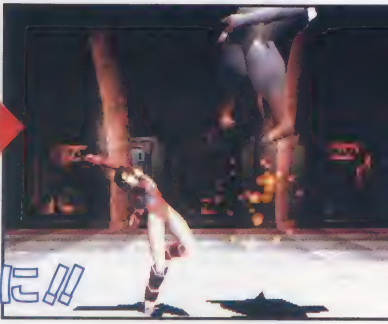
人間型を始め全般に有効!!

必勝パターンB

技名	コマンド	威力
渦螺旋掌	中➡	弱

空中コンボにつなげる渦螺旋掌

中段の当たる敵なら、ほぼ有効という技。やや動きが大振りなため、ガードされると強烈な反撃をくらってしまう。しかし、相手の攻撃のスキをついて当てれば、連続の渦螺旋掌で宙に浮かせ続けて倒せるのだ。プラクティスダンジョンはこれだけでクリアできるぞ！



中段の当たる敵に!!

必勝パターン C

端脚からの連続技が使える

中段攻撃しか当たらないハンマー系を攻撃するなら、この端脚である。リーチが長いので、遠目から攻撃できるところが良い。中、中ででる連端脚にしてもOKだぞ!

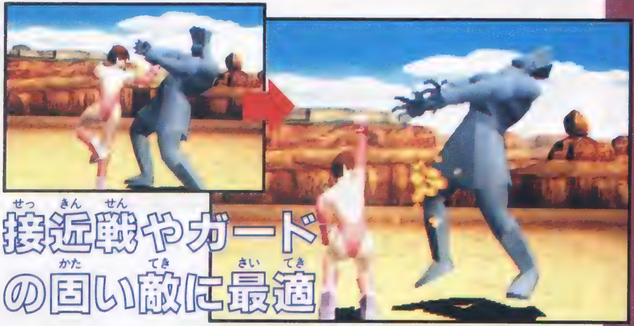
ハンマー系の敵に有効だ!

技名	コマンド	威力
端脚	中	弱

必勝パターン D

連捶肘挫掌で相手のスキをつけ

連続技で、でのスキも小さい。ガードの固い敵は、こちらの攻撃が3発ぐらい入ると相手が攻撃にでるので、最後の1発がよくヒットするのだ!



接近戦やガードの固い敵に最適

技名	コマンド	威力
連捶肘挫掌	上、上、中、中	中

必勝パターン E

熊に有効!! 拗歩転刃脚

熊の出会い頭にだそう。技が当たれば、熊が倒れる。倒れた熊が起きあがるのを確認し、再び技をだす。このパターンだけで熊を倒すことができるのだ。

熊系との戦闘で威力を発揮!!

技名	コマンド	威力
拗歩転刃脚	➡、➡下	中

右手・左手

技名	コマンド	威力
冲捶	上	弱
勢冲捶	上を長く押す	弱
連捶	上、上	弱
連捶掌	上、上、上	中
連捶天中掌	上、上、上、中	強
攪打頂肘	上、上、中	中
連捶肘挫掌	上、上、中、中	中
連捶掃双脚	上、上、下	弱
連捶裏冲天脚	上、上、下、J中	中
横避双捶掌	しゃがみ上	弱
横避羅漢	しゃがみ上、中、J中、J→中	強
小纏崩手	中、G、上	弱
崩身旋脚	中、G、上、上	中
猛虎硬爬山	中、G、上、中	中
閃身排蹴	中、G、上、下	弱
伏勢進歩	中、G、上、+方向キー	弱
鷂子穿林	中、G、中+方向キー、中	強
裡門頂肘	中、G、中	中
羅漢鳳凰展翔靠	中、G、←中、J中、J→中	強
双単鞭	←中	弱
単陽打	←中、中	中
渦螺旋掌	中→	弱
螺旋掌	→中	弱
双統掌	→、→中	弱
魂心螺旋掌	↑中、↑長く押すまたは ↓中、↓長く押す	中
双撞掌	方向キー+下、G、J上	弱
猛虎爬山	方向キー+下、G、J中	弱

投げ

技名	コマンド	威力
腕折り投げ	正面つかみ、投げ/→投げ/←投げ	中
マウントポジション	前押し投げ/前押し←投げ	弱
心意六合拳頭突き	後ろ引き投げ	中
腕ひしぎ逆十字	左つかみ/右つかみ/後ろつかみ、投げ	中
レイプスープレックス	正面つかみ、左引き投げ	中
シーガルスルー	正面つかみ、右引き投げ	中
当て身	←G中	中

勢壁靠

⬅敵との間合いが離れたときなど、奇襲に使おう。

体

技名	コマンド	威力
勢壁靠	走り始め、中	中
跳飛双捶	走って、中	中
鉄山靠	後ろ向き中	強

猛虎爬山

➡そらした体をもち上げる時に中段攻撃ボタンを押す。これからジャスト入力の中で、連続攻撃に移行することができる。

右足・左足

技　名	コマンド	威力
空旋脚	→、→上	中
螺旋脚	←上	弱
冲旋脚	←←上	弱
反動三段脚	走って、上、上、上	中
反動天地脚	走って、上、下	中
竜尾脚	↑、↑上または↓、↓上	弱
螺旋激脚	強上	弱
端脚	中	弱
連端天脚	中、上	中
連端旋脚	中、J上	中
連端脚	中、中	中
裡門腓蹴	中、G、下	弱
旋踵刃	←中下（同時押し）	中
落踵双脚	←、←中	中
双落旋踵刃	←、←中、J中	強
冲天脚	立ち上がりに中を長く押す	弱
斧刃脚	下	弱
斧刃連脚	下、下	弱
幻斧双脚	下、G	弱
踏歩斧刃脚	→下	弱
連斧旋脚	→下、J中	中
環斧連旋脚	→下、J中、J中	中
拗歩転刃脚	→、→下	中
裏双脚	強下	弱
裏表双脚	強下、J下、J下、J下…	弱
裏冲天脚	強下、J中	弱
滑刃腿	走って、下	弱
裏斧刃脚	後ろ向き下	弱

その他

技　名	コマンド	威力
伏勢虎	中、G	弱
反撥虎	方向キー＋下、G	弱
独立式掌破練気弾	←中←	―

長いリーチをいかし打撃を中心に育てろ

⬇立っている状態からすぐにだせる浮かせ技。浮かせ後は、落下した相手に裏双脚を当てろ。

裏冲天脚

敵が使うつかみ技の対処法を自分で学びとれ！

掴技対処法指南 つかみわざたいしょほうしなん

ダンジョン内の敵の多くは、つかみから発生する技を持っている。今から教える対処法をしっかり身につけておけば、長く深いダンジョン内でも確実に生き残ることができるぞ。

まずは敵のつかみ技を体で覚えろ！

掴技研究の章 つかみわざけんきゅうのしょう

『打・崩・投』３種類のつかみ技を徹底的に研究

つかみ技には大きく分けて３つの種類がある。技を連続で叩きこむ打撃技、曳流しと呼ばれるくずし技、恐るべき攻撃力を誇る投げ技。敵が使うつかみ技もこれとまったく同じだ。

敵につかまると…つかみ技が発生!!

其の壱 そのいち……打撃 だげき

つかみ技専用の打撃攻撃

つかみからの打撃は、どの敵も技自体は変わらず共通。上段がパンチ、下段がキックに分かれており、中段は攻撃されない。

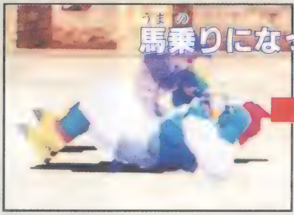
⬆➡つかみからの打撃技はダメージ量こそ少ないが、３発以上くらうと必ずグロッキー状態になってしまうのだ。

マウントポジションからの打撃

馬乗り状態からの特殊攻撃

サイコチュージやサイコグリンなど、サイコ系の敵はマウントポジションも使ってくる。馬乗り状態から、上段と下段にパンチを連発してくるぞ。

⬇こちらがガードしなければ、敵は容赦なく攻撃してくる。さんざん殴った後、投げ技をだすこともあるぞ。

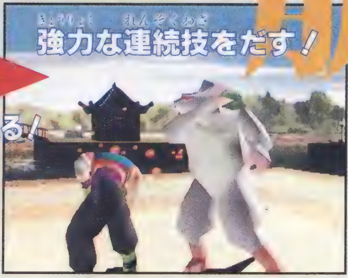


崩投

其の弐 …………… 曳流し

⬇➡連続技だけでなく、後ろをつかまれ投げ技をだされる可能性も高い。

パターンA



パターンB

プレイヤーキャラの体勢をくずすための技

曳流しには、相手の体勢をくずす効果がある。体勢をくずされると無防備になり、敵の攻撃を受けてしまう。

其の参 …………… 投げ

ベアハッグ！➡

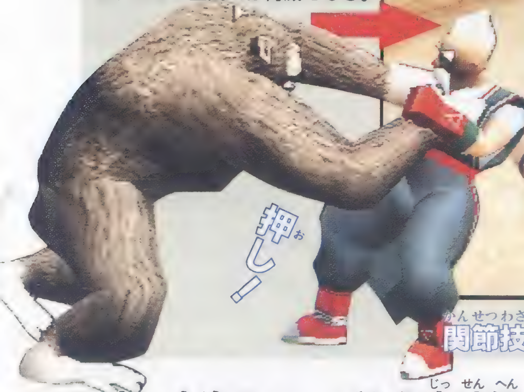
⬇スープレックス!!

⬆⬅敵が使ってくる投げ技の中には、投げ抜けしにくいものがいくつも存在する。

恐るべきダメージ量を誇る数々の投げ技

ダンジョン内での闘いにおいて、最も注意すべき技は投げだ。1度に受けるダメージが大きいため、せまい空間では脅威となる。

押し、引き状態から…
強力な投げを繰りだしてくる！



⬇⬅投げ技の変わりに、関節技を使ってくる敵や、相手を吹き飛ばす投げを持つ敵もいるぞ。

関節技も存在する！

いよいよ次のページから実践編 対処法伝授の章へ……………

敵のつかみ技にはこの戦法で対処せよ！

対処法伝授の章

敵が使う技に合わせた
対処法をマスターしよう！

敵のつかみ技は確かに脅威だ。しかし、技には必ず対処法があり、もちろんつかみ技にも存在する。つかみ技ごとの対処法を体得すれば、どんな敵にも打ち勝つことができるぞ。

対処壱 たいしょいち　曳流しからの対処法はこれだ！

崩された瞬間にすぐに遠くまで走れ！

⬆⬅どの角度に曳流しされたかチェックしておくと、ダッシュしやすい！

敵の曳流しを受けたときの対処法は2つ。逃げるか、反撃するかのどちらかだ。また、敵の違いによって、どちらの対処法が有効なのかも変わってくるぞ。まずは曳流しにおける、敵ごとの有効対処法を覚えよう。

壱の術 いちのじゅつ

ダッシュで逃げる！

曳流しで体勢を崩された瞬間にダッシュをかければ、敵との間合いを離すことができるぞ。間合いを離せば体勢を立て直せるため、新たにそこから攻撃に移ることも可能なのだ。

脱兎の如く軽やかに燕のように速く！

崩されても反撃ができる！

⬆⬅1発ヒットさせて敵がひるんだら、すぐに体勢を立て直そう。

背後をとられた時に有効な技表

キャラ名	技名
チュージ	裏宙双腿
エポン	リバースレイン
オライムス	スピンナックル
イール	ショートフック
フェイ	裏倒牀
ホム	ローリングキック
マリー	ダブルチョップムーン
グリン	カスケード
チャコ	鉄山靠
ドクターV	ハイキック

以上の技を使い反撃に転じよう！

曳流し直後は、敵に背を向けるため思うように攻撃ができない。そこで、背を向けた状態からでも当てやすい技を、各選手ごとに分けて表にしてみた。ぜひ、参考にして闘おう。

弐の術 にのじゅつ

素早い技で反撃！

背後にだせる技を繰りだせば、曳流しされた瞬間にも反撃可能だ。しかし、大技を狙ってもヒットする確率は低い。反撃する場合には、必ずで速い技をだすように心がけよう。

対処弐 打撃からの対処法はこれだ！

つかみ状態から発生する上段と下段の打撃技は、両方ともガードできる。方向キーの上下どちらかと、ガードボタンを押せば、打撃防御の姿勢になるぞ。また、マウントポジションをとられたときも、同じようにガード可能だ。技の振り分けに合わせて防御していこう。

つかまれた状態

モーションの違いに合わせガードを上下に変化させよう！

打撃法は上段がパンチ、下段がキックになっている。それぞれ技をだす前のモーションが違うので、簡単に見分けがつくぞ。

⬇➡敵がパンチをだすときは、腕の振り上げるモーションをとる。その瞬間にコマンドを入力しておけば、ガードすることができるぞ。

この状態になった瞬間に

上を押しながらガード！

この状態になった瞬間に

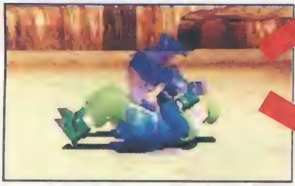
⬆➡キックをだす場合には、左足をあげるモーションをとるぞ。パンチと比べて技のスピードが遅いので、比較的楽にガード可能だ。

下を押しながらガード！

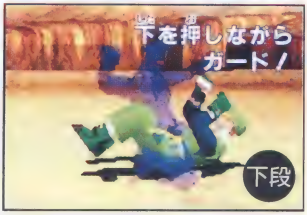
固まるだけが防御にあらず 動きを読むことこそ防御の真理なり！

マウントポジション編

マウントポジションをとられたとき…



地面についた瞬間に 強中



マウントポジション抜け

基本は立ちガードのときと同じモーションを見極めよう！

立っているか、馬乗りになっているかの違いだけで、基本的なガード方法に変化はない。方向キーとボタンの入力方法も全く同じ。

対処参 たいしょさん

投げからの脱出術はこれだ!

声を聴き、動きを読む者こそ抜けを極めし達人となる!!

投げ抜けのタイプを見極めろ!!

投げ抜けの方法は、2種類に分類される。ここでは、タイプごとの対処法を伝授するぞ。

声

①投げられるときの声が合図だ

選手は投げられるときに、叫び声をあげる。この叫び声に合わせて投げボタンを押すのが、声を合図とする投げ抜けのタイプ。選手の声が聞こえたら、すぐにボタンを押そう。

声を出したらすぐに反応しろ

"声"という分類に入る投げ技とは、投げ動作が早く、投げ抜けポイントが確認しづらいものや、投げ動作後すぐに発生するものになる。声をよく聴くようにしよう。

代表MONSTER・YELLOW FROG

CHECK POINT チェックポイント

⬇YELLOW FROGが背を伸ばしたときがポイント。実際の闘いだと判断しにくい。

この選手で練習

この系統の投げを使う選手

使用者	使用者	使用者
フェイ	イール	オライムス
技名	技名	技名
地獄車	ペンデュラム	キエンタックブリーカー

➡動きが判別しにくいから、声を頼りに投げ抜けをしよう! 成功すると相手の背後に選手がまわり、背後からのつかみになる。そのまま逃げろ!

動

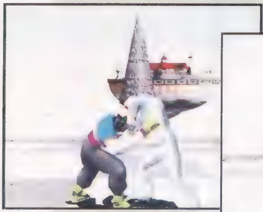
選手の一瞬の動きを見切れ

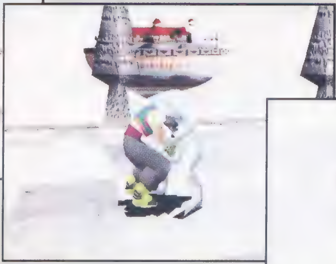
"動"に含まれる投げ技は、投げに移るまでに予備動作が入るものや、選手が投げられるときに発する声が、極端に遅いものである。重量級の選手に多い投げだ。

②投げまでの動きを合図とせよ！

投げられる選手の動きを元に、投げ抜けをするのが、このタイプ。相手の足の動き、自分の動きなど、選手の動きをよく観察して、投げ抜け直前の動きを覚えるようにしよう。

代表MONSTER・GRAY GHOUL





⬇持ち上げられている間はボタンを押すな。この間にボタンを押してしまうと、投げ抜けできなくなるぞ。

この選手で練習

この系統の投げを使う選手

使用者 マリー	使用者 チュージ	使用者 グリン
技名 ジャイアントスイング	技名 背負い落とし	技名 ネックフッキングスルー

CHECK POINT

⬅選手の足がまっすぐに延びたらボタンを押す。写真の位置が抜けポイントだ。

防御を制す者救世主たる資格を持つ!!

TOBAL 2 ㊙コラム1
（トバルツーまるひコラムワン）

「映画館」でムービーを楽しもう!!

いつでもムービーを見られるゴキゲンな機能を発見!!

カッコいいムービーを、繰り返し見られる機能が「オプション」中にある

「映画館」！ メモリーカードに記録ずみのムービーを引き出せるぞ！

わたしのセクシーショットも見られるかもね！

左右に動かすと…

➡写真の位置で方向キーを左右に動かすんだ！

ムービーが選べる！

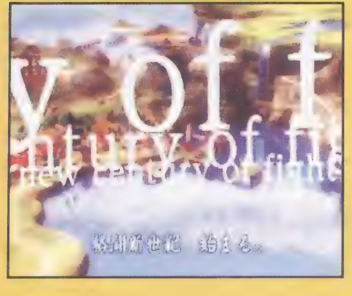
見られるムービーは4種類に分かれる！

選択できるムービーは、クエストモードやトーナメントモードで新しいムービーが出るたびに増る。メモリーカードに記録しておけば、何度でも見られるぞ！

❶マニュアル

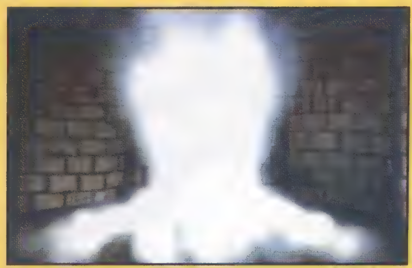
⬅格闘やクエストモードの操作を、分かりやすく解説してくれるのだ。

❷オープニング



⬅オープニングムービーや、ロゴのムービーが登場。最初から見られる。

❸クエストモード



⬆クエストモードで登場ずみのムービーを再度見ることができる。魔王マークの変身シーンをもう一度！

❹選手ムービー

⬆トーナメントをクリアした後に出る、各選手のオリジナルムービー。全選手分のムービーを集めよう！

伝承・弐

生き残る術を知ろう!!

サバイバルパーフェクトデータ

ダンジョンを生き残るために知っておくべき理論とテクニック、そしてアイテムとダンジョンの完全データを伝授するぞ。

アイテムの有効利用など、
さまざまな
テクニックを覚えよ!!

クエストモードサバイバル！

考えかたの基本を伝授!!

魔物にやられたら元も子もない！　徹底して死なない方法を考えるのが勝ち抜く最重要ポイント!!

伝授 1 ダンジョンの進みかた

フロアすべての魔物を倒してから下へ降りよう!!

走れっ！

➡満腹度が無駄にならないよう、走っての移動が基本になる。

レベルアップとアイテム確保が大事だ！

魔物に会うのを嫌い、穴を見つけたらすぐ下の階へ降りるというやりかたは、実は間違い！　レベルやアイテムが確保できないので、ボス戦近くで苦戦を強いられるはず。必ずフロアすべての魔物を倒して降りるんだ。フロアの周りかたは、通路を効率良く埋める感じで進もう。

➡敵が落としていったアイテムは、どんどん奪っていくのが基本だ。後の攻略に役立てていこう。

⬆右下のマップですべての敵を倒したことを確認し、下の階へ。

すべての魔物に立ち向かえ！

近づいてくる魔物に気をつけろ!!

➡レベル上げのために、浮遊する魔物もなるべく倒したい。

不意に襲われるぞ！

白い火の玉になって勝手に近づいてくる魔物が、遺跡ダンジョン以降に現われる。こいつが現れるとき、うかつに装備関係をいじったり、寝たりすると、不意を襲われてしまうので注意!!

伝授 2 アイテムの使いかた

食べ物 たべもの 単純効果のものから食べ、ゼリーは後に！

付加効果のある食べ物は温存！

食べ物が出ない神殿のダンジョン以外では、ためておかず、早めに食べてもさほど問題はないぞ。満腹のうちに食べるとガードレベルが上がるという特典もあるんだ。食べ物の種類のうち、無敵や鉄人になる付加効果もあるゼリーは、強敵との戦闘用で後に残しておくといい。

➡付加効果の続く時間が限定されるゼリーが多いので、敵に遭遇する直前で食べよう！

体力回復！

⬅黄色いゼリーを食べれば、10秒間満腹度を減らさずに体力回復できる。

腹の状態に気をくばれ！

くさった肉を有効に活用しよう!!

⬆回復量が40あれば食べてもいい。残りHP100以上のときに。

ローストシステムで元に戻せる！

基本的に食べないほうがいいくさった肉。まとめて食べると毒の時間が伸びてしまう。だけど実は、以下の方法で焼くことにより、元の肉に戻すことができるんだ！ 透明人間の薬を見つけたときに試してみよう。

これがローストシステム!!

➡くさった肉を袋に持っている状態で、透明人間に。

⬇くさった肉を手にして、敵の火の玉へ近づこう！

焼けた！

⬆メッセージが出れば成功！ ただし2度やるとこげてなくなるんだ！

薬 くすり 魔物にどんどんぶつけて識別させよう!!

いきなり薬を飲むのはかなり危険！

薬の効果がわからないうちは、飲まずに魔物にぶつけて識別させる方法がベストだ！　魔物にいい効果を与えてしまうもったいない場合もあるけど、やはりこちらに取り返しのつかない悪い効果が当たるのも怖い。とにかく最初からどんどんぶつけ、識別する種類を増やそう。

⬆薬を持ったままでは闘いにくいので、遭遇したらすぐにぶつけよう。

軸をずらして敵から逃げろ!!

無敵状態の敵からグルグル逃げ回れ

敵に薬を与えた場合、最も怖いのが無敵の薬だった場合！　このときはダメージを与えられないので、敵の背後に周りこむような感じで回転し、効果が切れるまで逃げ回ろう。

➡正面を向くとやられやすい。ハイパーや鉄人の状態のときも怖いぞ！

⬆識別の薬が早いうちに手に入るようなら、なるべく不明な薬や石を袋にためておいてから識別させよう。

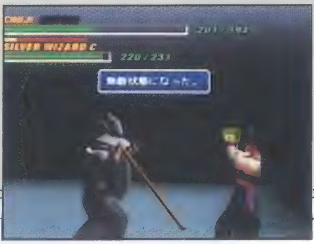
識別した薬はタイミングを考えて飲もう!!

一定時間で効果が切れる薬も

識別後の薬は、効果に合わせ、正しいタイミングで飲むのが重要！　例えば攻撃力や防御力アップの薬は効率を考え、レベルが上がってすぐのときに飲むなど、考えて使おう。マイナスの薬は捨てずに敵にぶつけたり合成に使うといい。

⬆いつまでも効果が続く体力アップの薬は、見つけた時点ですぐ飲んでしまおう。

ためておいた薬はボス戦で使え!!



➡薬、ゼリーは複数同時に効き目があるんだ。

効果は複数同時に！

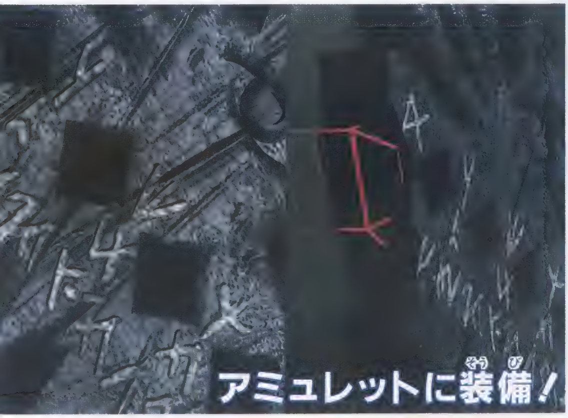
無敵やハイパーなどの効果時間が限定している薬は、敵と会う直前に使うのがベスト。とくにボス戦までためて使うほうが得だぞっ！

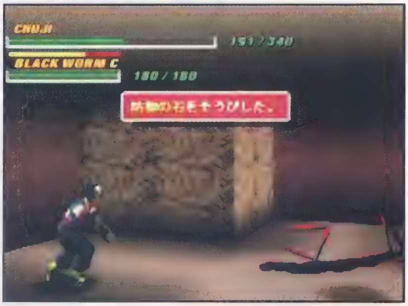
石 いし うかつに装備せず、識別するのを待とう!!

呪われてしまうと、後々めんどうなことに！

石も呪いが怖いので、識別されないうちは装備せずに袋にためておこう。装備する重要度は、死なないことを考えると、命の石と防御の石が断然大事。次に体力と満腹。腕力、脚力、握力は、選手に応じて好みで装備だ。

⬅呪いの効果はずっと続き、白い薬がないとはずすことはできない。



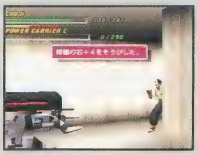


➡敵に石を投げて、装備させることも。

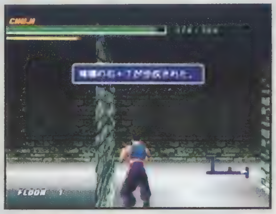
捕獲の石を合成して、1つにまとめておこう！

限りあるアイテム欄を有効に使え

石の中で唯一、呪いに関係ない捕獲の石。プラスのものを複数手に入れたら、合成して1つの石にまとめよう。アイテムの欄を減らせるぞ。他の石も識別後に合成できるようなら1つにまとめておきたい。



⬆捕獲数がいっぱいになったら、捨ててもいいぞ。



⬅合成の操作にも慣れておこう。薬のときも同様だ。

武器 ぶき 武器ダメージもあなどれないぞ!!

一定のダメージ量を利用するんだ！

武器は先制攻撃に使おう。ためておかなくてもいいけど、武器の与えるダメージ量は固定というのがポイント。ダイナマイトは攻撃力が100もあり、防御力の高い敵に使うと得だ！

⬆防御力の高い魔物にダイナマイトを使おう！

その他 そのた 消費アイテムの使う順番を考えよう!!

ボス戦用の薬と、不明な石は残そう！

アイテム袋が埋ったのにさらにアイテムを拾いたいときは、考えて取捨選択しよう。消費アイテムは重要度から考えて、右の図の順番でなくしていくといい。結果的にボス戦用の識別された薬と、効果不明の石で埋っていくはずだ。

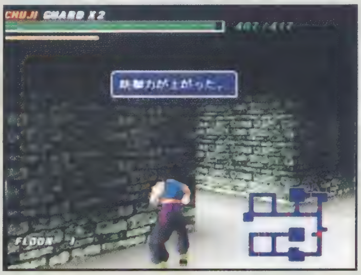
➡増えた石と薬のどちらを残すかは、その効果を比べ、より価値の高いものを残そう。

消費アイテムの使用順

- 武器
- ↓
- 識別されていない薬（敵にぶつける）
- ↓
- 食べ物
- ↓
- 識別された薬（自分で飲むかぶつける）

ガードをレベルアップさせていこう!!

打たれ強い体を作るのよ！



➡食べ物を取ったそばからどんどん食べるほうがいい。

満腹度の高いうちに食料を補給だ！

食べ物は満腹度の高いうちに食べると、回復量の余剰分がガードの経験値にまわるんだ。死なないことが大事なので、この性質を利用したガード上げ作戦が重要になるぞ!!

レベルの高い魔物の攻撃をガードして受けよう！

自分の防御レベルよりもレベルの高い魔物と闘うときに、ガードして攻撃を受け続けると、どんどんガードの経験値が入るぞ！　このシステムを利用することでもガードレベルを上げられるので、覚えておこう。

⬆食べることでガードを上げるときは、無駄のないように複数まとめて食べよう。
⬅魔物のレベルの高さは、この本のモンスターデータで見当をつけていこう。

伝授3 フィールドの進みかた

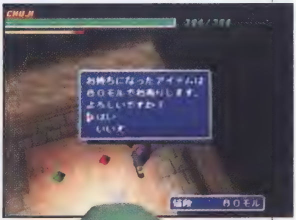
➡プレイ中に考え事をしたいときは、必ずポーズをかけることを忘れずに。

ダッシュ移動が基本になる!

フィールドでは魔物に会う危険はないけど、常に満腹度が減っているのでだらだらした移動は禁物。ダンジョン内と同じように、走っての移動を心がけよう。

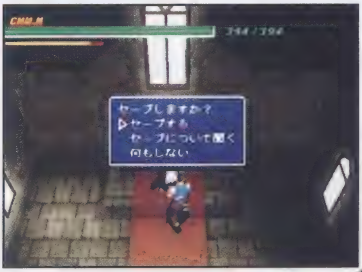
➡アイテムを売るのもいい。買い物テクニックは次ページに詳しい。

⬇セーブは生還直後と、次のダンジョンへ入る直前にもしておこう。

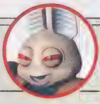


ダンジョン生還後には買い物をしよう!

ダンジョンから生還したら、まずは教会でセーブ! そして持ち帰ったお金をあるだけ使って、道具屋で次のダンジョンに備えての買い物をしておくんだ。やはり食べ物とプラス効果の薬は欲しい。



状況をみて、買っておくアイテムを決めていこう!



ダンジョン突入前のレベルアップがおすすめ!

道具屋で買っておくアイテムはその状況で判断だ。戦闘テクニックに自信がなければ防御力、攻撃力アップの薬や石で、ダンジョン前にもレベルアップしたい。神殿のダンジョンの前は食べ物が重要だ。

あらゆるテクニックを使いこなせ!

役立ちテクニック集

覚えておけば生き残る確率がアップする、買い物とアイテム使用テクニックを伝授するぞ!!

道具屋での買い物テクニック

欲しいアイテムがなければリセットしよう!!

➡リセットはリセットボタンを押すのではなく、144ページの方法が時間短縮になるぞ。

⬆欲しいアイテムが出るまで続けよう。直前にセーブするのを忘れるな。

2軒の道具屋を行き来する方法もある!

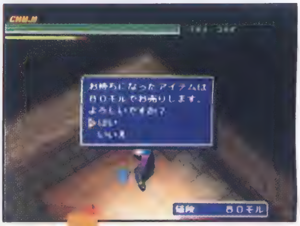
道具屋の売り物の中に欲しいアイテムがなかったとしても、リセットをかければランダムで売り物を変えられるぞ! 応用として、岩場の道具屋に行けるようになったら、タガロの道具屋と行き来するという方法をとっても変えられるんだ。

買い物は楽しい!

効果不明な薬は、売値を調べれば見当をつけられる!!

50、80モルの薬が狙い目!

薬は値段が決まっているよね。これに目をつけて、道具屋で薬の値段をチェックすれば、安全かどうかが判断でき、識別されないうちから飲んでおけるんだ! 次のページのリストを参考にしよう。同様に石の場合も、少し値段が上がっているものを買うと安全だぞ。



⬆⬅安全な薬のうち、50、80モルの薬が安さのわりには効果が高いので、覚えてどんどん買うといい。

道具屋での薬の値段対応リスト

効果	値段とその効果(単位はモル)
○プラス効果	50(識別の薬、超能力の薬)、80(攻撃力アップの薬、防御力アップの薬)、120(神秘の薬)、150(白い薬)、250(全回復の薬)、300(無敵の薬、鉄人の薬、透明人間の薬)
×マイナス効果	20(体力ダウンの薬、胃縮小の薬、カフェイン)、40(悪魔の薬、希塩酸、毒薬)
△プラスとマイナスの両方あるもの	60(胃拡張の薬、攻撃力ダウンの薬、防御力ダウンの薬、下剤、睡眠薬、猛毒)、100(ハイパー薬、回復の薬、ニトロの薬、巨人の薬、小人の薬、2倍の薬)、160(体力アップの薬、やばい薬)

計画性ある買い物を!

防御の石をダンジョンからたくさん持ち帰ろう!

高く売れるぞ!

ステータスアップのために買い物をするには、より多くの資金が欲しいところ。一番いいのはダンジョンから防御の石を持ち帰って売ることだ。

➡たとえ呪われていても、元々の値段が1000モルもあるので売ればかなりの額になるぞ。

バトルでのアイテム使用テクニック

マイナス効果の薬は敵にぶつけて、闘いを楽に!

毒薬か睡眠薬は効果的だ!

識別されたマイナス効果の薬だけど、捨てていくのはもったいない。ここぞというときに魔物にぶつけて、マイナス状態になるようにして闘うと楽に倒せるぞ。中でも睡眠薬、毒薬、猛毒が効果的! 袋に余裕があれば、ボス戦まで取っておいてもいいぞ。

⬅敵が寝てくれれば一番楽。下段攻撃でカタをつけろ。

魔物に石を装備させても、さまざまなメリットがある！

体力の石は一発で識別させられる！

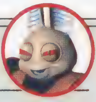
石も敵にぶつけると装備させられるけど、うまいテクニックがあるぞ。体力の石は、装備後の敵の体力をチェックすれば、呪われているかどうかを識別できるんだ。

➡体力の石を拾ったら、すかさず次に遭遇する魔物にぶつける習慣をつけるといい。

⬅HPを見て、上がっていれば安全、下がれば呪われていると判断できる。

石のマイナス値を減らせる！

魔物に石を装備させることには意外な効果もある。呪われている石のマイナス数値を1つ減らすことができるんだ。さすがにプラスにまでは転じないけど、後に少しは高く売れるようになるぞ。



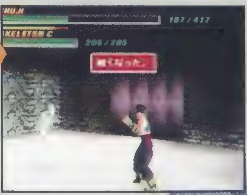
火の玉の状態のときにアイテムを投げるテクニック！

コツをつかめば確実に薬を飲ませられる

薬か石を確実に敵に装備、もしくは飲ませられるテクニックだ。右の方法でやれば自動的に敵がアイテムを使った状態になってくれる。コツがいるけど、練習して覚えておくといいぞ。

⬆敵の火の玉の下へちょうどよく届くように、距離を計ってアイテムを投げつけるんだ。

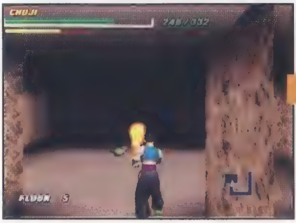
⬇アイテムを投げた瞬間すぐ走ってモンスターに遭遇すれば、うまい具合に使った状態になる。

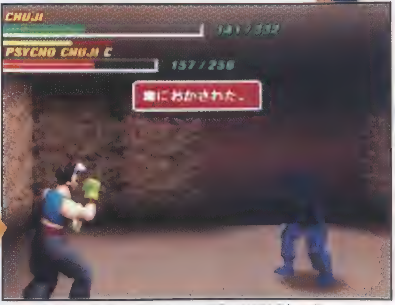


魔物にくさった肉を食わせてみよう！

目の前に置けば、かなりの確率で食べる！

戦闘中、食べ物を魔物の目の前に置くと、勝手に拾って食べることがある。この習性を利用し、くさった肉を食べさせるといいぞ！





⬅⬆魔物と自分の選手との間の直線上に置くようにしよう。複数食べさせると毒の時間が長くなるぞ！

魔物だってアイテムを使う！

パワーアップに欠かせない！ ITEM & DATA

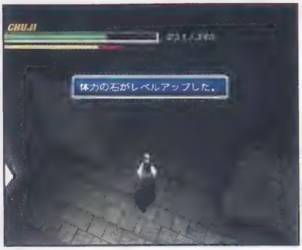
全アイテム・データリスト

次のページからは、全アイテムの値段や効果がわかるリストを大公開！
薬の合成メカニズムや、組み合わせも完全レクチャーしてるぞっ！

より効果的に強くなろう！

選手の効果的なレベルアップにはアイテムの力が必要不可欠。データをしっかりと確認して、効果の大きいパワーアップアイテムだけを使っていこう！

↑道具屋へ何度も出入りして、レベルアップの薬をたくさん飲むんだ！



←装備している石のパワーアップもして冒険を有利にしろ！

よく覚えておくんだね！

表の見かた

薬リスト

店での買値/売値	薬の名前	効果
25/50モル	超能力の薬	飲むと、選手が現在いるダンジョンのフロアマップが現れる。強敵の多いフロアで使おう。

- 左がアイテムの買い取り値、右が売値だ。
- 薬の名前。パワーアップとパワーダウンの薬に分けられている。
- 薬の効果を説明している。その他にも薬の効果的な使いかたが解説されている場合もある。よく読んで、薬を上手に使いこなそう。

石・食べ物・その他のアイテムリスト

20/40モル

青いゼリー

ブルーゼリー、ブルースターを倒すと登場。満腹度が10回復するほか、20秒間防御力が2倍になる。その間になるべく多く敵を倒してしまえ！

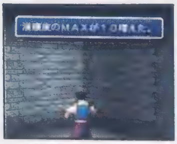
- 道具屋でのアイテムの買い取り値と、売値を表示。左が買い取り値で、右が売値だ。買い物に役立てよう。
- アイテムの写真を、大きく表示。見やすくなってるぞ。
- アイテムの名前。画面中では、ひろうと表示される。
- アイテムの効果や使い方をわかりやすく説明している。

薬 MEDECINES

見た目で効果は計れないが、大小さまざまの影響を選手に与える。うまく使いこなせ！

パワーアップの薬

選手の成長を助ける薬などがある。これらは道具屋で買値・売値によって効果を判別できるので、値段を調べてくり返し飲もう。とくに、80モルで売られている薬は攻撃力アップと防御力アップの薬だけなので、見つけたらすぐに買うべし！



⬆強敵と闘うときでもラクラク勝てるぞ！

⬅表の値段を見て、薬の効果を特定するんだ！

薬の値段で効果がわかるぞ！

店での買値/売値	薬の名前	効果
25/50モル	超能力の薬	飲むと、選手が現在いるダンジョンのフロアマップが現れる。強敵の多いフロアで使おう。
25/50モル	しきべつの薬	選手が持っているすべてのアイテムの効果が判明する。石のプラス・マイナスもわかるぞ。
30/60モル	胃拡張の薬	満腹度の最大値が10上がる。スタート時の満腹度は100だが、最大200まで上げられる。
40/80モル	攻撃力アップの薬	すべての攻撃力レベルが1上昇する。レベルが高くなってから使う方が効果的なのだ。
40/80モル	防御力アップの薬	防御力のレベルが1上がる。序盤のうちからたくさん飲んで、冒険を有利に進めたい。
50/100モル	回復の薬	飲んだ者の体力が、100ポイント回復する。効果がわかった場合は、持っていると便利だ。
50/100モル	ハイパー薬	飲んでから60秒間、技の出るスピードが速くなり、スキが消える「ハイパー状態」になる。
50/100モル	2倍の薬	30秒間レベルの上下等が2倍。連続使用で9倍まで上昇、他のアイテムを使うと効果終了。
60/120モル	神秘の薬	装備している石のうち、どれかひとつのレベルが1上昇。強くしたい石を装備しておこう。
75/150モル	白い薬	装備した石の呪いを解く他に、体力回復や全部の石が呪われる等のランダム効果がある。
80/160モル	体力アップの薬	体力の最大値が16ポイントアップする。序盤のうちから大量に飲んでパワーアップしよう。
125/250モル	全回復の薬	体力がすべて回復する。食べ物が出てこない神殿のダンジョンなどでは、重宝する逸品だ。
150/300モル	鉄人の薬	30秒間、繰りだす技のすべてがガード不能技になる。ボス戦や強敵との一戦で使おう！
150/300モル	無敵の薬	30秒間敵からダメージを受けない、捕まれない、奥義がダメージ0で使える「無敵状態」。
150/300モル	透明人間の薬	30秒間透明人間になり、敵をすり抜けて進むことができる。肉を焼くときにも使える。

パワーダウンの薬

選手やアイテムの能力をダウンさせる薬や、ダメージを与える薬などがある。しかし、敵に投げれば同様の効果を敵に与えられるので、どんどん投げつけて敵の力を弱めてしまおう。また、不要な薬を合成して、違う薬にするのもいいぞ。

⬅パワーダウンの薬も使いかたによっては、選手を有利にできる強力アイテムになるぞ!

店での買値/売値	薬の名前	効果
10/20モル	体力ダウンの薬	体力の最大値が16ポイント下がってしまう。絶体に飲んではいけない薬の1つだ。
10/20モル	胃縮少の薬	満腹度の最大値が10下がる。満腹度の最大値を下げ、防御の経験値を稼ぐのも一手段だ。
10/20モル	カフェイン	現在いるフロアでは、眠ることができなくなる。なるべく早く、次のフロアへ進もう。
20/40モル	毒薬	体力が少しずつ減り、100ポイント前後のダメージを受ける。効果が消えるのを待とう。
20/40モル	悪魔の薬	装備している石が全部呪われ、外せなくなってしまう。白い薬を飲めば解決できるぞ。
20/40モル	希塩酸	装備している石のレベルが、すべて1ダウンしてしまう。絶対飲まないように注意しよう!
30/60モル	下剤	満腹度が30下がってしまう。すぐに食べ物を食べるなどして、満腹度を回復させておこう。
30/60モル	睡眠薬	10秒間、勝手に眠ってしまう。体力が満タンなら満腹度も減らないぞ。敵に投げつけよう!
30/60モル	猛毒	体力が急激に減っていき、200ポイント前後のダメージ。敵に投げると効果バツグンだ。
30/60モル	攻撃力ダウンの薬	すべての攻撃力レベルが、1下がってしまう。攻撃力アップの薬を飲んで失敗を取り返せ!
30/60モル	防御力ダウンの薬	防御力のレベルが1下がってしまう。敵に投げれば、より多くのダメージを与えられるぞ!
50/100モル	巨人の薬	一定時間、飲んだ者の体が巨大化する。下段の攻撃しか当たらないがダメージは大きいぞ。
50/100モル	小人の薬	一定時間、体が小さくなってしまう。攻撃力が極端に下がるので、ボス戦に投げつけよう!
50/100モル	ニトロの薬	飲むと、100ポイントのダメージを受ける。防御力の高い敵に使うと、効果が大きいのだ。
80/160モル	やばい薬	10秒間、グロッキー状態になってしまう。ガードの固い敵に投げつけてスキを作ろう!

弱くなる薬は敵に投げましょ!

ITEM & DATA

薬の合成がひと目でわかる！

カラー別合成早見表

すべての薬の色の組み合わせがわかる、夢のような表が登場！　この表さえあれば、自分の力で好きなように薬を合成できちゃうのだっ！

自由自在に薬を作り出そう！

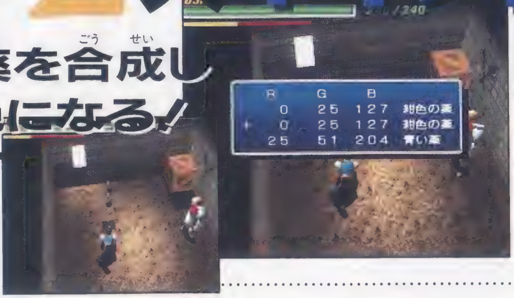
すべての合成の組み合わせがわかる、完全リストの登場だ。表の見かたはカンタン。合成したい色どうしの軸を見て、タテとヨコが交差する地点に書かれた番号が合成後の色の番号だ。効果さえわかっていれば、パワーアップの薬を自分で作り出すこともできて便利なんだ！

	赤	青	青緑	あずき	茶	深緑	銀	ぐんじょう	灰	黄	黄緑	金	こげ茶
①赤あか	21												
②青あお	23	28											
③青緑あおみどり	7	28	19										
④あずき	21	7	7	23									
⑤茶ちゃ	21	7	9	30	30								
⑥深緑ふかみどり	25	2	3	4	5	18							
⑦銀ぎん	24	26	26	26	14	7	26						
⑧ぐんじょう	23	2	28	9	4	8	7	15					
⑨灰はい	24	7	19	24	14	9	26	7	26				
⑩黄き	10	26	14	17	10	10	14	14	14	17			
⑪黄緑きみどり	17	19	29	17	17	11	26	11	14	17	17		
⑫金きん	10	26	29	14	17	12	26	14	14	17	17	17	
⑬こげ茶こげちゃ	21	2	6	25	25	13	14	4	7	10	11	10	5
⑭こはく	14	26	26	26	14	14	26	26	26	14	14	14	14
⑮紺こん	23	2	28	9	25	3	7	2	7	14	29	7	15
⑯黒くろ	27	2	3	4	25	16	7	8	7	10	11	12	13
⑰レモン	17	26	14	17	17	17	26	14	14	17	17	17	17
⑱緑みどり	22	28	3	12	5	18	29	3	29	17	11	17	18
⑲水みず	26	19	19	26	26	19	26	19	26	26	26	26	19
⑳むらさき	23	2	28	23	23	20	24	20	24	14	26	24	23
㉑オレンジ	21	24	14	30	30	30	14	21	14	17	17	17	30
㉒おうど	30	26	29	10	10	22	26	22	14	17	17	17	12
㉓ピンク	24	24	26	24	23	23	26	23	24	14	14	14	23
㉔さくら	24	26	26	26	24	24	26	24	26	26	26	26	24
㉕セピア	30	7	29	30	30	22	26	9	14	17	17	17	22
㉖白しろ	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
㉗しゅ	21	24	14	14	30	30	14	27	14	10	17	17	21
㉘空そら	26	28	28	19	19	28	26	28	19	26	19	26	19
㉙ウグイス	26	26	26	14	14	29	26	29	26	14	14	14	29
㉚やまぶき	30	24	14	10	10	10	14	30	14	17	17	17	10

おぼえるとおトク! 薬合成の2大ポイント

1 同じ色の薬を合成しても違う色になる!

同じ色の薬どうしを合成しても違う色に変化してしまう! いらない薬を複数持っている場合は他の薬に変化させよう。



←白い薬どうしを合成しても、他の色にはならないから注意しよう。

2 一度で白い薬を作り出そう!

レモンやこはく、さくら色など明るめの色は、少ない回数で白い薬を作り出すことができるんだ!

➡どの色どうしが一度の合成で白になるかは、左の表で見てね!

い…いらないクスリまぜるぞ…

	こはく	紺	黒	レモン	緑	水	紫	オレンジ	おうど	ピンク	さくら	セピア	白	しゅ	空	ウグイス	やまぶき
紺	26																
黒	26	2															
レモン	14	2	13														
緑	26	14	17	17													
水	14	3	18	17	18												
紫	26	19	19	26	19	19											
オレンジ	26	20	20	26	9	26	23										
おうど	14	23	21	17	10	26	23	30									
ピンク	14	7	12	17	11	26	24	10	17								
さくら	26	23	23	26	14	26	23	24	24	24							
セピア	26	24	24	26	26	26	24	26	26	26	26						
白	14	9	22	17	11	26	24	10	17	24	26	10					
しゅ	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26				
空	14	23	21	17	10	26	23	30	10	23	24	30	26	30			
ウグイス	26	28	28	26	28	19	28	26	26	26	26	26	26	26	28		
やまぶき	26	26	29	14	29	26	26	14	14	26	26	14	26	14	26	26	
	14	14	30	17	17	26	24	10	17	14	26	10	26	10	26	14	17

自分で合成の研究ができる！ ITEM & DATA

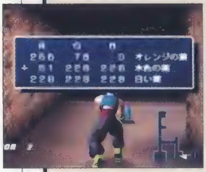
薬の色成分表

薬の合成データを完全紹介！　前ページの組み合わせ表とあわせて使えば、自分の頭の中で色の変化が計算できるぞ！　試してみよう！

薬の色はR（赤）G（緑）B（青）の3つの原色が組み合わさってできている。下の表と合成の計算方法を見れば、合成のメカニズムも完璧だ！

白い薬を作りたい場合は…

RGBの各要素が、それぞれ229以上になると白い薬が合成される。



そのため、薬を合成し続ければいつかは白い薬ができあがるぞ。

⬅すぐ呪いを解くことができる。

合成の計算方法

1 各色の3要素をたす

各要素の最高値は255で、それ以上は切り捨てだ。

例）オレンジとピンクを合成すると…

	R（赤）	G（緑）	B（青）
オレンジ	255	76	0
＋ピンク	255	51	153
合成後の数値	（255	127	153）

2 合計後の各要素の数値を他の色とくらべて、差額の合計が最も少ない色に変化する

合成した数値に、もっとも近い数値を持つ色に変化していく。表でチェックだ！

合成後	255	127	153
レモン	255	255	51
差額	0	128	102

差の合計0＋128＋106＝254

※これを各色でくり返す
（同じ数値の色から計算するとよい）

この場合は
さくら（255.153.204）の
0＋26＋51＝77
がもっとも差額が少ないため、
さくら色に変化する。

色名 いろめい	R	G	B	色名 いろめい	R	G	B
赤 あか	191	26	26	黒 くろ	25	25	25
青 あお	25	51	204	レモン	255	255	51
青緑 あおみどり	0	127	127	緑 みどり	0	127	0
あずき	127	51	51	水 みず	51	230	230
茶 ちゃ	127	51	0	紫 むらさき	114	0	165
深緑 ふかみどり	0	64	0	オレンジ	255	76	0
銀 ぎん	165	165	178	おうど	178	127	25
ぐんじょう	0	25	76	ピンク	229	51	153
灰 はい	127	127	127	さくら	255	153	204
黄 き	225	178	0	セピア	165	89	25
黄緑 きみどり	102	255	25	白 しろ	229	229	229
金 きん	204	165	38	しゅ	229	51	0
こげ茶 こげちゃ	63	38	0	空 そら	0	153	255
こはく	255	204	140	ウグイス	165	255	127
紺 こん	0	25	127	やまぶき	255	127	0

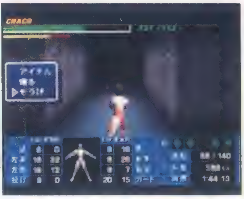
石 STONES

5つまで同時に装備することが可能で選手の各ステータスを上昇させることができる。

選手の力を引き上げる神秘の力！

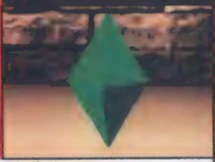
石は大きく分けて体力・満腹度アップ、攻撃・防御レベルアップ、捕獲の石の3つになる。捕獲の石以外の、プラス・マイナス効果のある石は合成も可能だ。また、ステータス画面を開いた状態でスタートボタンを押すと、石の付加効果レベルを見ることができる。たまには確認してみよう。

↑石による追加効果を確認することができるぞ。



⬅呪われた石は、装備から外せなくなる。

体力の石 50/100モル

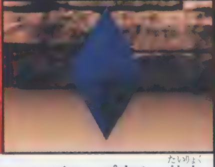


体力の最大値が、5パーセントアップする。いくつもつけて、HPを大幅に上昇させよう！

満腹の石 50/100モル

満腹度の最高値が5パーセントアップする。薬で満腹度を上昇させるのとあわせて使うとよい。

防御の石 500/1000モル



防御レベルがアップする。体力の石と同様、合成を重ねてレベルアップをさせていくといいぞ！

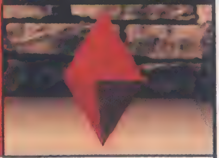
脚力の石 80/160モル

両足の攻撃レベルがアップする。蹴りを主体にした攻撃をする場合、装備しておくと有利になる。

腕力の石 80/160モル

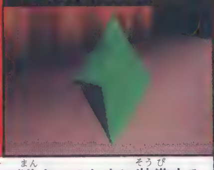
両腕の攻撃レベルがアップする。パンチやヒジを中心に攻撃していく場合に装備しておこう。

握力の石 80/160モル



投げの攻撃レベルがアップする。投げ技をあまり使わない場合は売ってお金にかえるといいぞ。

命の石 750/1500モル



HPが満タンのときに装備すると、体力を保存できる。装備後HPが1になるので注意しよう。

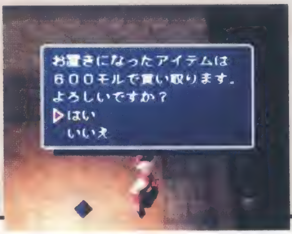
捕獲の石 0モル

敵のHPが25パーセント以下になったとき投げると、敵を捕獲できる。装備しても効果はない。

敵に装備させて効果をたしかめよう！

効果の大きさによって値段も変化

道具屋に石を売ると効果のプラス・マイナス1ごとに、1割ずつ値段が増減する。道具屋に見てもらって効果を判定しよう！



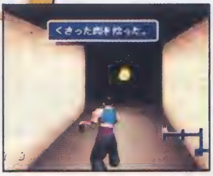
⬅プラス効果の石は、どんどん合成して強化しよう。

食べ物 FOODS

満腹度を回復させられる。おもに 3 種類に分けられる。

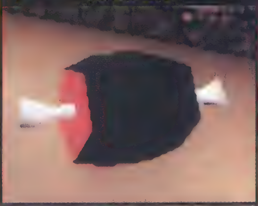
鮮度に注意 肉 MEATS

満腹度を大幅に回復できる食べ物。ただし同じ肉が『くさった肉』として登場する場合も多い。くさった肉を食べると100ポイント前後のダメージを受けるが、満腹度は回復。くさった肉は通常の 4 割の値段で売買される。



⬆➡くさった肉は、透明人間になって敵を通過すれば毒を消すことができる。

モールの肉　10/20モル



満腹度が20回復する。もぐら系の敵を倒すと出てくる。序盤のダンジョンで多く登場するので、すばやく食べて防御力をアップさせるとよい。

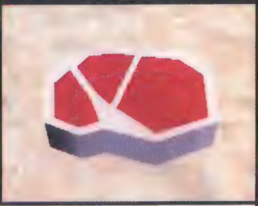
骨つきチキン　15/30モル

満腹度が30回復する。ペンギンやエミューなど、鳥系の敵を倒すと登場する。食べ終わった後にちいさな骨が残り、敵にぶつけられるぞ。

くまの肉　20/40モル

満腹度が40回復する。熊系の敵を倒すと登場する。遺跡ダンジョン以降で手に入れられることが多く、大幅に満腹度を回復できて貴重な品だ。

ドラゴンステーキ　25/50モル



満腹度が40回復する。竜系の敵を倒すと登場する。ダンジョン内では中盤以降で入手できる場合が多い。連続で食べて、防御レベルをアップしよう。

とかげのしっぽ　10/20モル

満腹度が20回復する。とかげ系の敵を倒すと登場する。遺跡ダンジョン以降で手に入る場合が多いが、回復も少ないのでその場で食べてしまおう。

いたちのもも肉　20/40モル

満腹度が40回復する。いたち系の敵を倒すと登場する。貴重なためか、くさっている肉でもふつうの肉と同じ値段で取り引きされている。

ドッグミート　15・20/30・40モル

満腹度が30回復する。道具屋では30モルと40モルの、2 種類の値がつくふしぎな肉。また、くさった肉も通常の肉と同じ値で取り引きされる。

ワームの肉　10/20モル

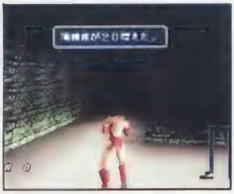
満腹度が20回復する。鉱山のダンジョンから現れる、ワーム系の敵を倒すと登場。満腹度の回復も少ないのでなるべく早いうちに食べてしまおう。

デーモンの肉　15/30モル

満腹度が30回復する。中盤以降に登場する、亜人系の敵の肉。しっぽだけの割には満腹度の回復も大きいので、袋にいつも入っていると便利だ。

いつでもおいしく食べられる
パン、チーズ
BREAD & CHEESE

肉と同様に満腹度を回復させられるが、くさらない。肉よりも、満腹度の回復具合が少し低い。

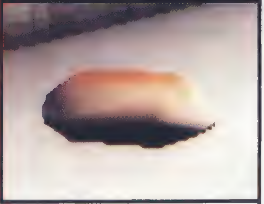


➡くさったものが出てこないので、安心だね！

チーズ　10/20モル

満腹度が20回復する。ねずみ系の敵から入手することができ、序盤から終盤まで長く登場する。とくに序盤は出てきたらすぐに食べるとよい。

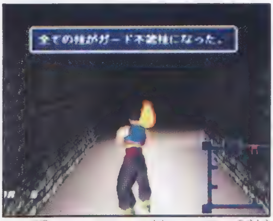
パン　10/20モル



満腹度が20回復する。ダンジョン内ではほとんど見かけることがなく、多くは道具屋から買うことになる。神殿のダンジョン等に持っていこう。

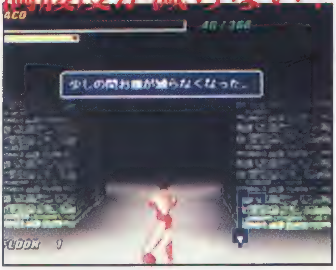
ふたつの効果がたのもしい
ゼリー JELLY

満腹度の回復は食べ物の中でも一番低いが、食べると一定時間パワーアップできるすぐれもの。すぐ食べても、ボス戦の前に食べてもいいぞ。



➡数あるゼリーの中で、最も重要なのが黄色いゼリーだ。袋のなかに、必ずひとつは入れておこう！

満腹度が減らない！



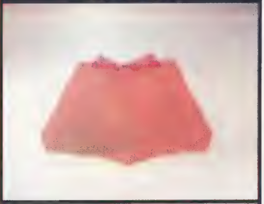
青いゼリー　20/40モル

ブルーゼリー、ブルースターを倒すと登場。満腹度が10回復するほか、20秒間防御力が2倍になる。その間になるべく多く敵を倒してしまえ！

黄色いゼリー　30/60モル

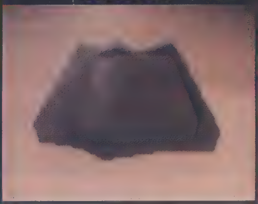
満腹度が10回復するほか、10秒間おなかが減らなくなる。寝ても満腹度が減らないので、究極の回復アイテムとしても使えるすぐれものなのだ！

赤いゼリー　35/70モル



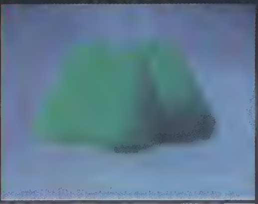
満腹度が10回復するのと同時に、15秒間鉄人の薬と同じ効果が現れる。ボス戦の前までとっておいて食べると、絶大な効果を発揮するぞ！

黒いゼリー　25/50モル



ブラックゼリー、ブラックスターを倒すと入手できる。満腹度が10回復するほかに、15秒間無敵の薬と同じ効果が現れる。ボス戦前に食べよう！

緑のゼリー　25/50モル



封印の迷宮にいる、グリーンスターから入手できる。満腹度が10回復するほかに、体力が50ポイント回復する。体力が減ったときに使おう。

武器 ぶき

ウエポンズ
WEAPONS

アイテムには、ダメージを与える目的だけを持つものもある。

食べ残しも有効活用 骨 BONES

おもにスケルトン系の敵から入手することができる。敵に投げつけてダメージを与えられる。全部で3種類の骨があるぞ。

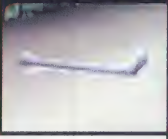
⬅手に持って、準備しておこう。

画くてイタイぞ!

ちいさな骨 5/10モル

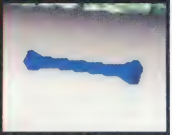
骨つきチキンを食べた後に登場する。敵に投げると30のダメージ。出てきたらすぐに使ってしまうのがよい。

じょうぶな骨 6/12モル



中盤以降でスケルトン系の敵を倒すと入手できる。敵に投げつけて50のダメージを与えることができるぞ!

ブルーな骨 12/24モル



封印の迷宮に登場するブルースケルトンを倒して入手できる。70のダメージを与えられる。

その他 etc.

骨以外に、ネジやダイナマイトなどの武器も登場する。機械系の敵から登場することが多い。敵の防御力に関わらず一定のダメージを与えるぞ!

敵を選ばず大打撃!

⬆防御力の高い敵やボスに使うと効果的に、ダメージを与えることができる!

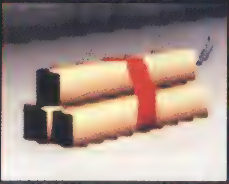
こわれたネジ 10/20モル

神殿のダンジョン以降、機械系の敵から入手できる。敵に30のダメージを与えられるぞ。

ハンマーボルト 10/20モル

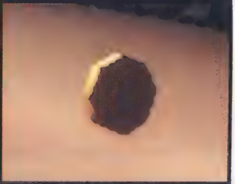
鉱山や封印の迷宮で多く登場するネジ。威力も少し大きく、50のダメージを与えられるのだ。

ダイナマイト 30/60モル



100ポイントのダメージを与えられる強力な武器。袋に1つは用意して、ボス戦で使おう!

お金 ……………



お金はひろって敵に投げることもできる。加算されるお金の量だけダメージを与えられるぞ。

キーアイテム KEY ITEMS

冒険に必要なアイテム。持っているだけで効果を発揮し、ステータス画面のアイテム欄で方向キーを下に入れると見られる。

⬅近くに寄ると入手できる。

賢者の石 ……………

ダンジョンをクリアする度に入手する、正20面体の石。全部で5つあり、タガロの街の魔物を封印していた。

王家の印 ……………

タガロ王家の者であることを証明するもの。考古学者に話しかけるともらえるが、なぜ彼が持っているかはナゾ。

カギ ……………

鉱山のロックをはずすカギ。1つ目は砂漠の神官が持っており、2つ目はカギのダンジョンの中にある。

ダンジョンごとの攻略ポイントを徹底紹介!!

ダンジョン別ポイント解説

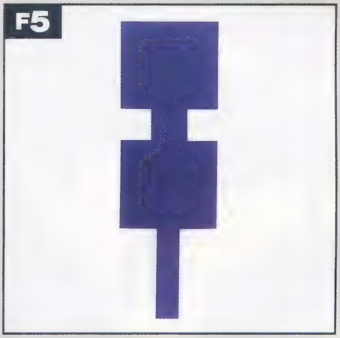
ダンジョンごとの特色や、注意すべきポイント、次のダンジョンまでの進みかたなどを具体的に解説したぞっ!!

まずはダンジョンの基礎を覚えよう！

プラクティスダンジョン

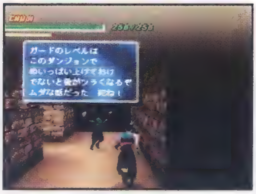
最下層 **地下5階** ちか5かい

固定フロアマップ



アイテムとお金をいっぱい集めよう！

クエストモード初級編であるプラクティスダンジョン。ここのモンスターだけは、クエストに役立つアドバイスをしてくれる。モンスターのいう通り手に入れたアイテムを上手に使って、選手を成長させていこう。モンスターの特徴もつかんで次に備えるべし。



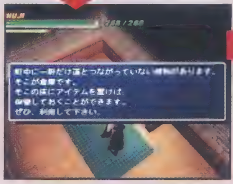
⬆攻撃の当たりやすい人間型のモンスターばかりなので、難しくない。
➡モンスターのアドバイスはしっかり頭に入れて成長に役立てよう。

次のダンジョンまでの流れ

街の平和を取り戻すために遺跡へ…

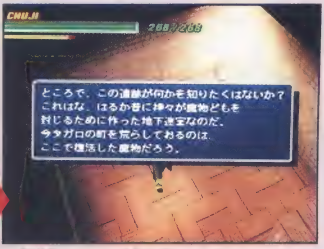
とりあえずは街の平和を取り戻すことに成功。町長が自分専用の倉庫を貸してくれたので、アイテムを保管できるようになったぞ。次なる舞台は、魔物が巣食うという街外れの遺跡へと移るのだ!!

⬅町長の話によると街外れにある遺跡からも魔物が現れるらしい。



➡とりあえず、出発前に大事なアイテムを倉庫に保管して行こう。

舞台は遺跡へと移る！

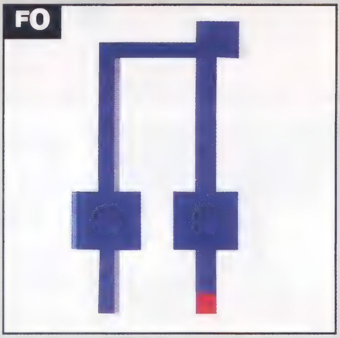


⬆街外れにある考古学者の家に行き、遺跡の探索許可を得たらさっそく突入だ！事前にセーブしておくことを忘れるな。

最下層で待ち構えるマークを倒せ!
遺跡ダンジョン

最下層 **地下8階** ちか8かい

固定フロアマップ



エンカウントモンスターに気をつけて進めろ!

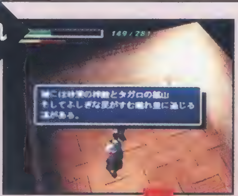
遺跡の最下層、地下8階で選手を待ち構えるマーク。選手の行く手を阻むモンスターたち。ダンジョンでは固定されたモンスターだけでなく、移動して襲ってくるエンカウントモンスターも登場するぞ。一瞬のスキをつかれて攻撃されないように注意しよう!!

⬆突然出現するエンカウントモンスター!! スリル満点のダンジョンだ。
➡特定の攻撃が当たらない敵なども現れはじめた。闘いかたを決めろ!

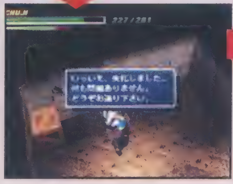
次のダンジョンまでの流れ

選手たちに課せられた使命とは…!?

ボスであるマークを倒したものの、肝心のモンスターは消える気配がない。考古学者に話したところ、どうやら砂漠の神殿にカギが隠されているという。王家の印を学者から受け取り砂漠へ向かうのだ!

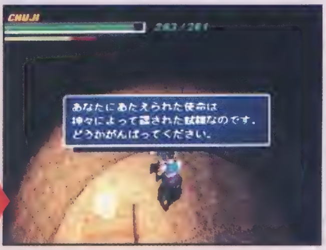


⬅考古学者から城に入るために必要な「王家の印」を受けとろう。



➡城の衛兵と話し、つり橋をかけてもらえば、いよいよ砂漠に突入だ。

古代の神殿で待つものは…



⬆神官の話によれば、これは神々から課せられた試練だという。神殿に入る前にとりあえずは買い物をしておきたい。

飢え死にしないように巧く切り抜けろ

神殿のダンジョン

最下層 地下5階 ちか5かい

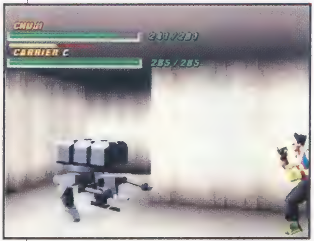
固定フロアマップ

F0

F5

食料なし！ 満腹度に注意して進むのだ!!

神殿のダンジョンだけ食料が出ない。フロアごとにいる固定モンスターを倒さないと下に降りる穴も出現しないぞ。ダメージを受けすぎると、満腹度があっという間になくなって飢え死に、なんてこともありえるんだ。死なないためにも食料を買いこんでおこう。

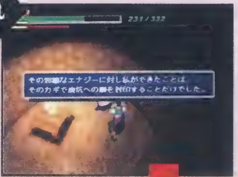


⬆ロボット系のモンスターには、中段技をメインに使って闘っていこう。
➡固定モンスターをすべて倒すまで、下に降りる穴は出現しないのだ。

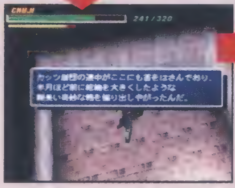
次のダンジョンまでの流れ

鉱山の奥からモンスターが現われた！

神殿に巣食うモンスターたちを倒したものの、肝心の魔物の消える気配がない。しかも、今度は鉱山から発生したというのだ。坑夫の話によると、半月前に現われた黒い影が原因らしいのだが…。

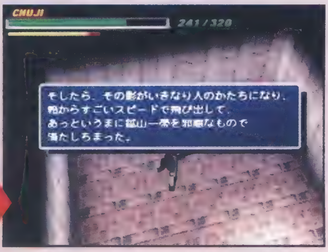


⬅炭坑への扉を開く鍵は、砂漠にいる神官が持っているのだ。



➡坑夫の話によると、カッツ財団が奇妙な箱を掘り出したらしい。

次に向かうは鉱山だ！



⬆掘り出された箱から現われた黒い影が、鉱山をモンスターだらけにした原因だ！最下層に潜む黒い影を倒しにいこう！

最下層で待ち受ける己の分身を倒せ!

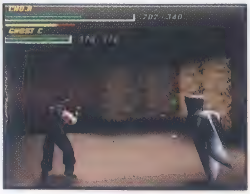
鉱山のダンジョン

最下層 **地下5階** ちか5かい

固定フロアマップ

強さを増したモンスターが襲ってくるぞ!!

鉱山のダンジョンから、魔物たちが強くなるため、選手によっては倒すのが難しくなってくる。まえもった準備として、ダンジョンに入る前にお店へ行こう。お店で攻撃力や防御力などをパワーアップする薬を買って弱い部分を補えば、戦闘が難しくなくなるぞ。

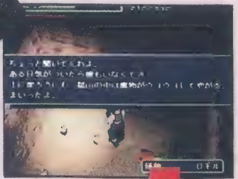


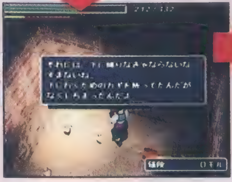
⬆今までとは違い、攻撃力、防御力が高いモンスターが出現するのだ。
➡ゴーストなどの特定の攻撃が当たらないモンスターには注意しよう。

次のダンジョンまでの流れ

下層部にいくための カギを探そう!

休憩所を目指して進んでいくと、途中で自分の分身と遭遇するぞ。分身を倒し、鉱山中枢につくと、商人に出会う。商人は下層部に行くためのカギをなくしたという。早速カギを探しにいこう。

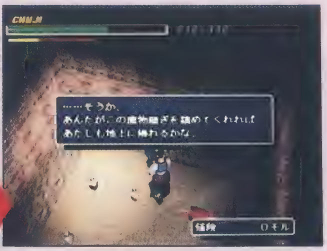




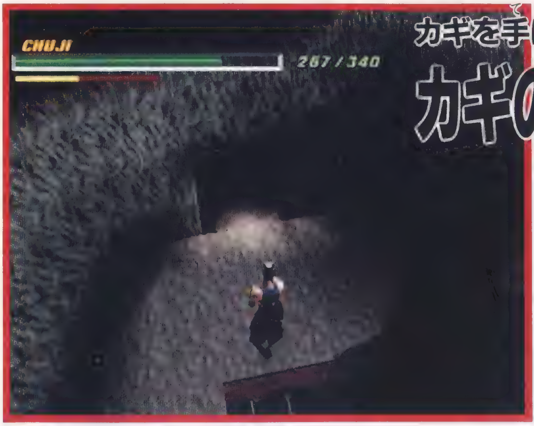
⬅カッツ財団が掘り起こした黒い物体について何も知らない商人。

➡魔物を退治してくれと、商人に頼まれた。じゃ、カギはどこ?

商人のなくしたカギを探せ!



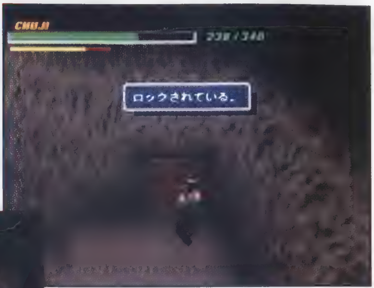
⬆下層部へ行くためのカギを、このあたりでなくしたらしい。カギを探すために、あたりを走りまわれ!



カギを手に入れるためにひたすら走れ!

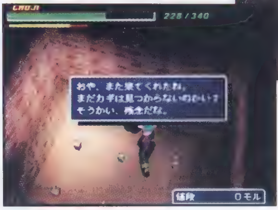
カギのダンジョン1・2

最下層 **地下0階** ちか0かい



鉱山の奥へ進むためのカギを見つけよう!

鉱山の奥へ進むためには、扉を開くカギを手に入れればいいんだ。カギのダンジョンのどこかに落ちているというのだが…。見つけにいこう!



⬆扉にカギがかかっているため、鉱山のダンジョン2に入ることができないのだ。
⬅大事なカギをどこかになくしたらしい。カギを探すためダンジョンに突入だ!

カギのダンジョンに長居は無用!

カギのダンジョンはいつでも出られる便利な面もある。でも、モンスターを倒しても経験値やアイテムがいっさい手に入らないといったデメリットもあるぞ。

❶いつでも出られる

⬅出口が必ず見えるので、危険になったら脱出しろ。

❷アイテム・経験値が入らない

⬅モンスターを倒しても何もトクにはならない。

すばやく通り抜けよう!

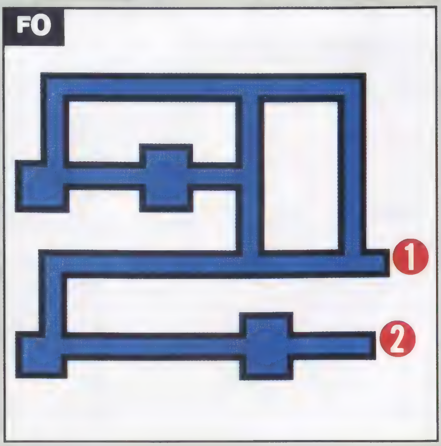
カギのダンジョン1

お店や教会に一番近いダンジョン。カギを手に入れるには一番遠い入り口だ。ダンジョン1から入っても、なんのトクもないので、無視して問題ないぞ。

⬅モンスターに倒されたりしたら、それこそ大損だ!もうひとつの入り口に急げ。

➡先に進むとカギのダンジョン2に続いているのだ。

固定フロアマップ



カギのあるダンジョンに到着！
カギのダンジョン2

商人がなくしたというカギが落ちているのは、カギのダンジョン2だ。マップを見ながらカギのあるところまでの最短距離を考え、一直線に突き進もう！

2番の入り口からカギへの近道だ！

⬅教会のそばにある鉄の橋を降りていけば、カギのダンジョン2まで一直線に行くことができるのだ。

鉱山クリアの練習にもピッタリだ！

カギのダンジョンに出てくるモンスターには、鉱山2で苦戦する強敵ゴーレムがいるぞ。

あらかじめ教会でセーブしてから対ゴーレム戦に備えて練習しておくのも手だ。

セーブした後に…

⬆練習のために、データを教会でセーブをしておこう。

⬆ダンジョンに入って練習開始。なれたらリセットして冒険を再開すればOK。

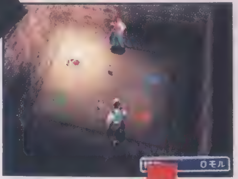
カギをゲット!!

⬆カギさえあれば鉱山2の扉を開けることができるのだ。また、最短距離の2番の入り口から入れば、モンスターもそれほど恐くない。

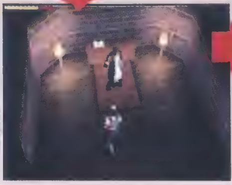
次のダンジョンまでの流れ

鉱山内で装備を立て直そう！

鉱山のダンジョン2は今まで以上に凶悪なモンスターが待ち構えている。カギのダンジョンでダメージを受けたり、攻撃力、防御力に乏しい場合は、薬を買ってパワーアップしておくのを忘れずに。



⬅HPや満腹度の回復と、薬を使ったパワーアップを忘れるな！



➡ダンジョン突入前にはしっかりセーブしておくことも忘れずに。

鉱山の下層部へ向かえ！

⬆準備が整ったら鉱山のダンジョン2へ。モンスターたちに対抗できるだけのパワーアップをしっかりしていれば問題なしだ！

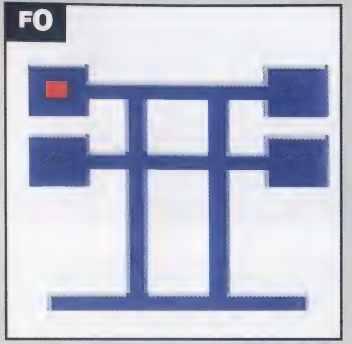
手強いモンスターたちを倒しまくれ！

鉱山のダンジョン2

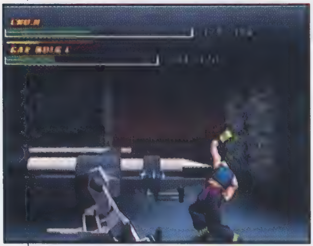
最下層　**地下8階**　ちか8かい

固定フロアマップ

F0



F8



モンスターの特徴には十分な注意が必要だ！

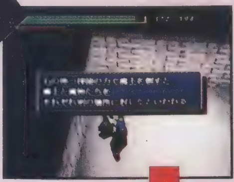
鉱山のダンジョンからモンスターの強さがさらに凶悪なものになってくるので注意が必要だ。攻撃力が高いもの、防御力が高いものなど、これまで普通に進めた選手たちも苦戦を強いられることになる。薬を使ったパワーアップを十分に行なったうえで挑もう！

⬆一撃が強烈なモンスターもいるので、攻撃を食らわないよう注意しろ。
➡最下層にはボス以外の敵も存在する。最後まで油断ができないのだ。

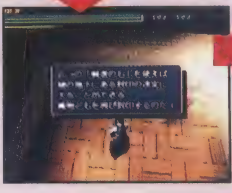
次のダンジョンまでの流れ

残すダンジョンはあと2つだけ！

鉱山の奥で待ち構えていたボスを倒し、ついに賢者の石が5つそろった！　賢者に話を聞いたら、今度は考古学者に迷宮の場所を聞こう。場所を聞き終えたら、いよいよ封印の迷宮へ突入開始だ！

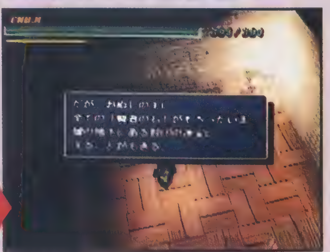


➡考古学者に事情を話すと、驚くべき事実が明らかにされるのだ！



⬅賢者の話ではモンスターたちが封印されている場所があるという。

物語はいよいよ佳境へ…



⬆考古学者は賢者の石を5つ持つ救世主にのみ封印の迷宮の場所を教えてくれる。いよいよ、魔物との戦いも終わるのか!?

魔王マークとの最後の対決の場所へ…

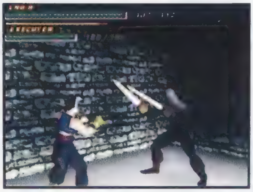
封印の迷宮

最下層 **地下12階** ちか12かい

固定フロアマップ

いよいよモンスターを封印する時がきたぞ!

モンスターが思ったよりも強力。突入前に手に入れたお金やアイテムをすべて使って、選手を極限までパワーアップさせておこう。封印の迷宮で初めて登場する種類のモンスターもいるので、闘う際には本書のデータを参考にして、十分気を引き締めてかかれ!

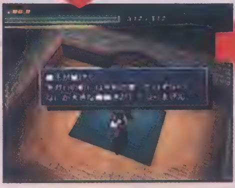


⬆相手が向かってきても落ち着いて確実に攻撃を当てるようにしよう。
➡モンスターの攻撃によっては防御不能なものもある。間合いに注意!

次のダンジョンまでの流れ

モンスターを封印したはずだが…

ついに魔王マークを倒し、モンスターを封印した。町長に話したところ、街にあるほこらの結界が魔王と共に消滅したという。もしや、マークのいっていた「あのお方」と深い関係があるのだろうか?



➡魔王マークを倒したはずなのに、町長の不安は消えないという。

➡マークを倒したら、祭壇に封印の石を置いてモンスターを封印!

最後まであと一息だ!

⬆魔王消滅と共に、ほこらを封印していた結界が消えたらしい。どうやらほこらにまだ謎が隠されているに違いない!

TOBAL2 秘コラム2

トバルツーまるひコラムツー

リプレイデータでモンスターが作れる!!

「メモリーカードバトラー」登場!!

究極の㊙モード、メモリーカードバトラーの全貌を大紹介!

リプレイデータから最強の戦士を生み出せ!

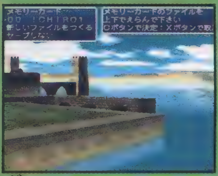
記録したリプレイデータを使って、オリジナルモンスターを作り出す方法を公開! クエストとは違う能力を持ったモンスターが登場するぞ!

⬅1試合ごとに記録されたデータからモンスターが誕生!

➡各試合の内容によりステータスも変化するんだ!

気になる作り方は…

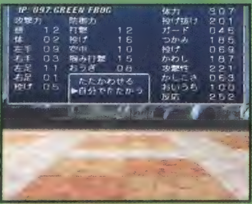
① 「オプション」内の「リプレイ」を選び試合を記録する。



② タイトル画面に戻る。トーナメントかVSモードを選んで、セレクトを押しながらスタートボタンを押す!

③ キャラセレクト画面で、チュージの左どなりに新しい項目が出れば成功だ!

この項目を選択後、メモリーカードを交換して、他のカードのデータを出せるぞ。



⬆友達のモンスターと対戦だ!

別のメモリーカードからモンスターを～

⬆同種族を捕獲ずみならOK!

記録した試合からモンスターを作る

自分で記録したリプレイデータを読み出して、モンスターを登場させるんだ。

「メモリーカードバトラー」から隠しキャラも登場!

隠しキャラの出しかたを全部紹介! 発見したモンスターの名前を、白い空欄に書き入れて表を作ろう!

	DOGとCHOCOBOを闘わせたデータをロードする。
	別のメモリーカードからモンスターを出現させて闘わせる。
	別のメモリーカードから31回以上モンスターを出現させる。
	D PURPLEとRED ZEPPELを闘わせたデータから登場する。
	DOGとBROWN APEを闘わせたデータから登場する。
	DOGとSILVER APEを闘わせたデータから登場する。
	DOGとGOLD APEを闘わせたデータから登場する。
	DOGとKILLER APEを闘わせたデータから登場する。
	DOGとVIOLET DEVILを闘わせたデータで登場。
	TOTEM 1st と TOTEM 2ndを闘わせたデータから登場。
	TOTEM 2ndとTOTEM 3rdを闘わせたデータから登場。

伝承・参

敵を知ろう!!

モンスターパーフェクトデータ

冒険の一番の障害になるであろう、魔物たちの全貌を徹底伝授する！　その特徴や弱点データだけでなく、伝承・壱の分岐パターンに対応した、選手別攻略法まで収録してあるぞ。

魔物らの個性を頭に入れて勝ち抜くのだ!!

捕獲チェックリストつき！

全モンスターパーフェクトリスト

全モンスターの通しナンバー順リストを大公開！　捕まえた魔物がひと目でわかるチェックつきリストで、完全捕獲をめざしてみよう！

リストの見かた

チェックボックス 捕まえた魔物の欄に、印をつけていこう！

通しNo. 捕まえた魔物につけられた通し番号だ。

モンスター名 魔物の名前と、読みかたが書いてあるぞ。

データP 魔物のデータが詳しく書かれたページ数だ。

√	通しNO.	モンスター名		データP
	002	BROWN LIZARD	ブラウンリザード	P.107
	003	WYVERN	ワイバーン	P.135
	004	DEINO	デイノ	P.106
	007	BROWN APE	ブラウンエイプ	P.103
	008	SKELETON	スケルトン	P.128
	009	SILVER WIZARD	シルバーウィザード	P.125
	011	SILVER GOREM	シルバーゴーレム	P.134
	012	AZURITE GOREM	アズライトゴーレム	P.133
	013	BRONZE GOREM	ブロンズゴーレム	P.119
	014	MONOEYE	モノアイ	P.——
	015	WRAITH	レイス	P.132
	016	WHITE FERRET	ホワイトフェレット	P.132
	017	THIN MAN	シンマン	P.122
	018	ZIRCON GOREM	ジルコンゴーレム	P.122
	021	RED ZEPPEL	レッドツェッペル	P.——
	022	ZOMBIE	ゾンビ	P.105
	024	TATEGAMI	タテガミ	P.125
	026	LICH	リッチ	P.133
	027	RIPPER	リッパー	P.130
	028	TOTEM 1st	トーテムファースト	P.——
	029	TOTEM 2nd	トーテムセカンド	P.——
	030	TOTEM 3rd	トーテムサード	P.——
	031	MUJAKI	ムジャキ	P.127
	032	PHANTOM	ファントム	P.129
	033	AXE BEAK	アックスビーク	P.104
	034	BLUE EMU	ブルーエミュー	P.106
	036	BLUE JELLY	ブルーゼリー	P. 98
	037	TIE TAMPER LD	タイタンパーエルディー	P.124
	038	BEAR	ベア	P.104
	039	OWL BEAR	オウルベア	P.124
	040	RED JELLY	レッドゼリー	P.101
	042	YELLOW JELLY	イエローゼリー	P.101
	043	EXECUTER	イグゼクター	P.134
	044	PUNK HEAD	パンクヘッド	P.101

√	通しNO.	モンスター名		データP
	045	BLIND BEAST	ブラインドビースト	P.134
	046	DEEP BLUE	ディープブルー	P.114
	047	STAR	スター	P.126
	048	BLUE STAR	ブルースター	P.128
	049	RED STAR	レッドスター	P.130
	050	GREEN STAR	グリーンスター	P.132
	051	BLACK STAR	ブラックスター	P.134
	052	GRAY GHOUL	グレイグール	P. 98
	053	GREEN GHOUL	グリーングール	P. 99
	054	BLUE SKELETON	ブルースケルトン	P.130
	055	WIGHT	ワイト	P.121
	056	IKKAKU	イッカク	P.125
	058	GRELL	グレル	P.111
	059	PENGUIN	ペンギン	P.100
	060	GRIMLOCK	グリムロック	P.106
	061	KNOCKER	ノッカー	P.106
	062	RED CAP	レッドキャップ	P.107
	063	JAKI	ジャキ	P.107
	064	DARK ELF	ダークエルフ	P.——
	065	RED CREST	レッドクレスト	P.107
	066	GRAY MOUSE	グレイマウス	P. 99
	067	WHITE MOUSE	ホワイトマウス	P.100
	068	BROWN MOUSE	ブラウンマウス	P.102
	069	BLACK MOUSE	ブラックマウス	P.126
	071	GREEN LIZARD	グリーンリザード	P.108
	072	GRAY LIZARD	グレイリザード	P.109
	073	BATTLE EMU	バトルエミュー	P.105
	074	GAZE EYE	ゲイズアイ	P.109
	075	SMALL HELM	スモールヘルム	P.108
	076	VIOLET WORM	バイオレットワーム	P.116
	077	PEPAIR DROID	リペアードロイド	P.112
	078	PATROL DRONE	パトロールドローン	P.111
	079	ALIEN'S COCOON	エイリアンコクーン	P.114
	080	ATTACKER	アタッカー	P.111

√	通しNO.	モンスター名		データP
	081	HAMMER HEAD	ハンマーヘッド	P.110
	082	DUAL HAMMER	デュアルハンマー	P.112
	083	GREAT HAMMER	グレートハンマー	P.112
	084	CARRIER	キャリア	P.111
	085	EMPTY CARRIER	エンプティキャリア	P.110
	086	HEAVY ATTACKER	ヘビーアタッカー	P.113
	087	M1 DROID	エムワンドロイド	P.110
	088	POWER CARRIER	パワーキャリア	P.112
	089	RED ATTACKER	レッドアタッカー	P.124
	090	THOR'S HAMMER	トールズハンマー	P.121
	091	GAE BOLG	ゲイボルグ	P.124
	092	GIGA PILE	ギガパイル	P.123
	093	PILE DRIVER	パイルドライバー	P.117
	094	BROWN MOLE	ブラウンモール	P. 99
	095	GRAY MOLE	グレイモール	P.100
	096	RED FROG	レッドフロッグ	P.102
	097	GREEN FROG	グリーンフロッグ	P. 98
	098	YELLOW FROG	イエローフロッグ	P. 99
	099	GRAY FROG	グレイフロッグ	P.102
	100	GREEN MAN	グリーンマン	P.123
	101	LASER DRONE	レーザードローン	P.113
	102	VORTEX SHELL	ボーテクスシェル	P.117
	103	GHARBI	ガービ	P.130
	104	FROST BEAR	フロストベア	P.123
	105	PURPLE BEAR	パープルベア	P.105
	106	DARK THING	ダークシング	P.115
	107	SILVER APE	シルバーエイプ	P.104
	108	GOLD APE	ゴールドエイプ	P.105
	109	COELOPHYSIS	シーロフィシス	P.108
	110	STRUTHIOMIMUS	ストルティオミムス	P.129
	111	DAGGER TAIL	ダガーテイル	P.133
	112	SHILPHID	シルフィード	P.131
	113	DRYAD	ドライアド	P.132
	114	BIG HAND	ビッグハンド	P.115
	115	SNAKEY HEAD	スネーキーヘッド	P.116
	116	BISHOP	ビショップ	P.117
	117	UNDINE	ウンディーネ	P.133
	118	WATER DEVIL	ウォーターデビル	P.108
	119	TIE TAMPER	タイタンパー	P.122
	120	GIGA HAMMER	ギガハンマー	P.120
	121	GRAVEL CARRIER	グラベルキャリア	P.120
	122	POWER CARRIER2	パワーキャリア2	P.120
	123	BLACK FERRET	ブラックフェレット	P.129
	124	DUAL PILE	デュアルパイル	P.118
	125	SEEKER	シーカー	P.116
	126	ANALYZER	アナライザー	P.122

√	通しNO.	モンスター名		データP
	127	D PURPLE	ディーパープル	P.——
	128	FEELER	フィーラー	P.113
	129	DARK FEELER	ダークフィーラー	P.123
	130	RED SPIKE	レッドスパイク	P.121
	131	ROCK BREAKER	ロックブレーカー	P.115
	132	LODE HAMMER	ロードハンマー	P.116
	133	CARRIER LDE	キャリアエルディーイー	P.115
	134	POWER HAMMER	パワーハンマー	P.117
	135	BLACK WORM	ブラックワーム	P.118
	136	BLACK CHOCOBO	ブラックチョコボ	P.——
	138	OHMA	オーマ	P.——
	139	OHMA2	オーマ2	P.——
	140	TRIX	トリックス	P.——
	150	WIZARDPHANTOM	ウィザードファントム	P.130
	151	TAXIM	タキシム	P.127
	152	GHOST	ゴースト	P.118
	154	VIOLET PENGUIN	バイオレットペンギン	P.101
	157	TRI HORN	トリホーン	P.——
	158	SPIKE SHIELD	スパイクシールド	P.——
	159	BROWN FERRET	ブラウンフェレット	P.121
	160	MOHICAN PENGUIN	モヒカンペンギン	P.102
	161	ORC	オーク	P.128
	162	DARK ORC	ダークオーク	P.120
	163	ORC GUARD	オークガード	P.129
	164	SILVER EMU	シルバーエミュー	P.127
	165	BLUE LIZARD	ブルーリザード	P.128
	166	KILLER APE	キラーエイプ	P.135
	167	VIOLET DEVIL	バイオレットデビル	P.131
	168	KASYABO	カシャボ	P.127
	169	JOKER	ジョーカー	P.135
	170	PSYCHO CHUJI	サイコチュージ	P.119
	171	PSYCHO EPON	サイコエポン	P.119
	172	PSYCHO OLIEMS	サイコオライムス	P.119
	173	PSYCHO ILL	サイコイール	P.119
	174	PSYCHO MARY	サイコマリー	P.119
	175	PSYCHO FEI	サイコフェイ	P.119
	176	PSYCHO HOM	サイコホム	P.119
	177	PSYCHO GREN	サイコグリン	P.119
	178	PSYCHO DOCTOR V	サイコドクターブイ	P.119
	179	PSYCHO CHAKO	サイコチャコ	P.119
	180	BLACK ATTACKER	ブラックアタッカー	P.——
	181	BOXMAN	ボックスマン	P.100
	182	PUPPET	パペット	P.103
	183	SPECTER	スペクター	P.131
	185	BERSERKER	バーサーカー	P.134
	——	MARK	マーク	P.109 136
	——	MARK 2	マーク2	P.136

プラクティスダンジョン

モンスター総種類 **21** 種

フロア別登場モンスター	
0F	GRAY GHOUL
1F	GRAY GHOUL、BLUE JELLY、GREEN FROG、BROWN MOLE、GRAY MOUSE
2F	BLUE JELLY、YELLOW FROG、GREEN GHOUL、GRAY MOLE、WHITE MOUSE、BOX MAN、PENGUIN
3F	YELLOW JELLY、VIOLET PENGUIN、PUNK HEAD
4F	PUNK HEAD、RED JELLY、GRAY FROG、BROWN MOUSE、MOHICAN PENGUIN、RED FROG、PUPPET
5F	BROWN APE

052 GRAY GHOUL グレイグール

HP 110 / レベル 1 / 登場階 0、1

データ：灰色の人間型モンスター。長い腕を上下左右に振り回しての連打が基本。動きが遅くガードしやすい。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬、捕獲の石

036 BLUE JELLY ブルーゼリー

HP 50 / レベル 1 / 登場階 1、2

データ：青いゼリー状モンスター。ダッシュ頭突きや中段のように見える両腕を突き出しての下段攻撃に注意。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡青いゼリー

097 GREEN FROG グリーンフロッグ

HP 80 / レベル 1 / 登場階 1

データ：緑色のカエル。細かいパンチやアッパーが特徴。上段は当たりにくい。残りHP10で逃げてしまう。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬、石

094 BROWN MOLE ブラウンモール

HP 80
レベル 2
登場階 1

データ
茶色のモグラ型モンスター。中、下段のキック攻撃が中心で、つかみからのローも多用してくる。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡モールの肉、くさった肉、石、お金

066 GRAY MOUSE グレイマウス

HP 50
レベル 2
登場階 1

データ
灰色のネズミ。左右の連打からアッパーをはじめとしたパンチ攻撃が中心。大振りなので避けやすい。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡チーズ

098 YELLOW FROG イエローフロッグ

HP 80
レベル 2
登場階 2

データ
小さい黄色のカエル。パンチの連打からキックのコンビネーションで攻めてくる。DDTにも注意。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬

053 GREEN GHOUL グリーングール

HP 120
レベル 2
登場階 2

データ
腕の長い緑色の人間タイプモンスター。動きは遅いが連打が多いので、攻撃の切れ目を見極めよう。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬

095 GRAY MOLE
グレイモール

HP 90
レベル 2
登場階 2

データ
灰色のモグラ。素早いパンチをヒットアンドアウェイで出してくる。回りこんでのつかみに注意。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡モールの肉、くさった肉、お金

067 WHITE MOUSE
ホワイトマウス

HP 80
レベル 3
登場階 2

データ
白いネズミ。大振りのパンチを上下に打ち分けてくる。また、つかみからの投げも多用してくる。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡チーズ、捕獲の石

181 BOX MAN
ボックスマン

HP 100
レベル 2
登場階 2

データ
人形タイプのモンスター。ガード不能技をいきなり出してくる。ドロップキックなどの足技が中心。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬

059 PENGUIN
ペンギン

HP 80
レベル 1
登場階 2

データ
一見かわいいペンギンだが、小さいモーションからのパンチが危ない。防御力のレベルがやや高め。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡骨つきチキン、くさった肉、お金

042 YELLOW JELLY イエローゼリー

HP 110
レベル 3
登場階 3

データ
黄色いゼリー状モンスター。足元を狙ってくる大きな動きの両腕攻撃は、ガードしにくいので注意。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡黄色いゼリー

154 VIOLET PENGUIN バイオレットペンギン

HP 90
レベル 2
登場階 3

データ
紫色のペンギン。パンチからの蹴りが中心。手足が短いので技を見極めにくい。防御レベルが高め。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡骨つきチキン、くさった肉、お金、石

044 PUNK HEAD パンクヘッド

HP 100
レベル 4
登場階 3、4

データ
真っ赤なトサカを持った人間タイプのモンスター。長い腕による攻撃が中心。左からの攻撃は下段だ。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬

040 RED JELLY レッドゼリー

HP 120
レベル 4
登場階 4

データ
赤いゼリー状のモンスター。回りこんで打撃やつかみ攻撃を仕掛けてくる。変則の下段攻撃に注意。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡赤いゼリー

099 GRAY FROG
グレイフロッグ

HP	120
レベル	4
登場階	4

データ 灰色のカエル。パンチの連打やチョップ、回りこんでの打撃が攻撃の中心。上段攻撃が当たりにくい。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡回復の薬、全回復の薬

068 BROWN MOUSE
ブラウンマウス

HP	100
レベル	4
登場階	4

データ 茶色のネズミ。単発の左パンチが多い。パワーボムには注意。モーションが大きいので避けやすい。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡チーズ

160 MOHICAN PENGUIN
モヒカンペンギン

HP	120
レベル	3
登場階	4

データ 赤いトサカを持ったペンギン。パンチからキックの速いコンビネーション主体。防御レベルが高い。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡骨つきチキン、くさった肉、お金

096 RED FROG
レッドフロッグ

HP	180
レベル	4
登場階	4

データ 真っ赤な小さいカエル。パンチ連打からの伸び上がりアッパーが特徴。残りHP10で逃げてしまう。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。
どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。	必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬、お金、石

182 PUPPET パペット

HP	100
レベル	4
登場階	4

データ
木の人形。回転アッパーなど、パンチ攻撃が中心。上段と同じモーションで出す下段攻撃には注意。

選手別攻略法

パターンA。遠い間合いから出す崩山昇からの空中コンボで倒せる。

必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。

必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。

必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。

どの必勝パターンでもOK。安定ならパターンAの竜巻飛空襲で。

ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。

出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。

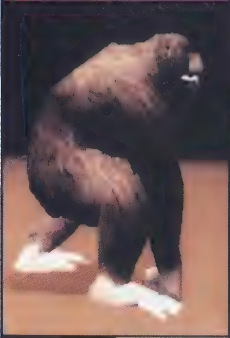
ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。

どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶならパターンA。

必勝パターンB。渦螺旋掌からの空中コンボ（中➡を連発）でOK。

■落とすアイテム➡薬

007 BROWN APE ブラウンエイプ



HP	200
レベル	4
登場階	5

データ
さるさるの異名を持つ大猿。長い腕で上下に打ち分けてくる。中段攻撃は下からのカチ上げくらいなので、基本はしゃがみガードで。防御レベルがかなり高いので慎重に。

選手別攻略法

必勝パターンAの崩山昇を遠い間合いから置くような感じで出そう。浮かせたら空中コンボは強地残蹴。

必勝パターンAのオーロラステップの連発で倒せる。ガードされても着地後にもう1度出せばOK。

基本的にAで。接近された場合はBのマシンガンナックルからのストロングタックルで間合いをとる。

必勝パターンAの仰天アッパーで浮かせたら、追い打ちで遠矢落しや強ローを。これの繰り返しで。

どの必勝パターンでも連発していれば倒すことができる。安定しているのはパターンAの竜巻飛空襲。

パターンAのナックルクラッシュボムからスライサートルネードなどにつなげる空中コンボで倒そう。

大型モンスターのつもりで。レッドショベルからダウン投げ（➡➡強中）の必勝パターンBで倒せる。

ボスには必勝パターンBで。ライトブラスターでダウンさせたら、起き上がりにエクスカリバーを。

どの必勝パターンでも問題なく倒せる。あえて選ぶなら必勝パターンAのトリプルニークラッシュで。

必勝パターンBで。渦螺旋掌からの空中コンボ（さらに中➡の渦螺旋掌を連発）を使えば倒せるぞ。

⬅このボスには崩山昇のような中段攻撃がベストだ！

⬅飛び跳ねながらのトリッキーな動きの技に要注意。

■落とすアイテム➡薬、石

遺跡ダンジョン

モンスター総種類 **22** 種

フロア別登場モンスター	
0F	BEAR
1F	BEAR、 AXE BEAK、 SILVER APE、 ZOMBIE
2F	BEAR、 GOLD APE、 BATTLE EMU
3F	PURPLE BEAR、 GRIMLOCK DEINO、 BLUE EMU
4F	PURPLE BEAR、 DEINO、 KNOCKER、 RED CAP
5F	RED CAP、 RED CREST、 BROWN LIZARD、 JAKI
6F	RED CREST、 SMALL HELM、 GREEN LIZARD
7F	WATER DEVIL、 COELOPHYSIS、 GRAY LIZARD GAZE EYE
8F	MARK

038 BEAR ベア

HP 150 / レベル 5 / 登場階 0、1、2

データ：大きな熊。アッパーが強烈。上段に見える下段に注意。防御が強いが、投げには弱く動きも遅い。

選手別攻略法

とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発してれば倒せるぞ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ(➡➡強中)で倒す。
基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
パターンAの仰天アッパーかパターンCの強ローキックでOKだ。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発。ヒットしたら⬅下で追い打ち。	熊には必勝パターンEで。とにかく拗歩転刃脚を重ねていけばOK。

■落とすアイテム➡くまの肉、くさった肉、薬

033 AXE BEAK アックスビーク

HP 110 / レベル 6 / 登場階 1

データ：赤い鳥。身体は大きいが動きが速い。足とくちばしでの攻撃が中心だが、足と頭の攻撃力は弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら宙転脚。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
遠距離からDのタマスダレか、Aの仰天アッパーからの追い打ちで。	遠い間合いからパターンEのミドルキックを連発すれば問題なし。
下、中の地脚双打砲の必勝パターンCを連発していれば倒せるぞ。	鳥系の敵には裏双脚(強下)から斧刃連脚(下、下)の繰り返しで。

■落とすアイテム➡骨つきチキン、くさった肉、捕獲の石

107 SILVER APE シルバーエイプ

HP 175 / レベル 6 / 登場階 1

データ：銀色の猿。多様な蹴り、つかみからの攻撃が多い。防御レベルは高いが、空中コンボにかなり弱い。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲の連発で。ただし追い打ちは入らない。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬、石

022 ZOMBIE ゾンビ

HP 110
レベル 6
登場階 1

データ：ミイラのような人型の魔物。左右の動きから下段攻撃。地をはうような動きに惑わされないように。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲の連発で。ただし追い打ちは入らない。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬

106 GOLD APE ゴールドエイプ

HP 130
レベル 7
登場階 2

データ：金毛に包まれた大きなサル。長い腕を上下左右に振り回して攻撃してくる。空中コンボと投げに弱い。

選手別攻略法

とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発していれば倒せるぞ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ(➡➡強中)で倒す。
基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。	ライトブラスターでダウンさせ,エクスカリバーのパターンBで。
パターンAの仰天アッパーかパターンCの強ローキックでOKだ。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発。ヒットしたら⬅下で追い打ち。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬、石

073 BATTLE EMU バトルエミュー

HP 120
レベル 6
登場階 2

データ：スリムな体の鳥。足やくちばしで中段と下段を打ち分けての攻撃が特徴的だ。動きが速いので注意。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら宙転脚。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
遠距離からDのタマスダレか、Aの仰天アッパーからの追い打ちで。	遠い間合いからパターンEのミドルキックを連発すれば問題なし。
下、中の地脚双打砲の必勝パターンCを連発していれば倒せるぞ。	鳥系の敵には裏双脚(強下)から斧刃連脚(下、下)の繰り返しで。

■落とすアイテム➡骨つきチキン、くさった肉

105 PURPLE BEAR パープルベア

HP 220
レベル 7
登場階 3、4

データ：紫色の熊。動きが速く回りこんでくる。ベアハッグも強烈。防御力は高いが、空中コンボに弱い。

選手別攻略法

とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発していれば倒せるぞ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ(➡➡強中)で倒す。
基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
パターンAの仰天アッパーかパターンCの強ローキックでOKだ。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発。ヒットしたら⬅下で追い打ち。	熊には必勝パターンEで。とにかく拗歩転刃脚を重ねていけばOK。

■落とすアイテム➡くまの肉、くさった肉、薬

060 GRIMLOCK グリムロック

HP 140 / レベル 7 / 登場階 3

データ 茶色い服の小さい人型タイプのモンスター。コンビネーションに加えガード不能技も使ってくる。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ(➡➡強中)で倒す。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
コンボトリプル2発止め(上、中)という変則の必勝パターンBで。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬

004 DEINO デイノ

HP 200 / レベル 8 / 登場階 3、4

データ 2本足歩行の恐竜。左右に尻尾を振って下段連打。しゃがんでると中段の頭突き。奥義にやや弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら宙転脚。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	遠い間合いからパターンEのミドルキックを連発すれば問題なし。
中、下を連発。連打しないように注意。パターンEの包旋でもいい。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡ドラゴンステーキ、くさった肉

034 BLUE EMU ブルーエミュー

HP 190 / レベル 8 / 登場階 3

データ 鮮やかな青色の鳥。大きな足からの素早い下段連打が中心。足と頭の攻撃力が低く、弱点は奥義。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら宙転脚。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
遠距離からDのタマスダレか、Aの仰天アッパーからの追い打ちで。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
下、中の地脚双打砲の必勝パターンCを連発していれば倒せるぞ。	鳥系の敵には裏双脚(強下)から斧刃連脚(下、下)の繰り返しで。

■落とすアイテム➡骨つきチキン、くさった肉

061 KNOCKER ノッカー

HP 160 / レベル 8 / 登場階 4

データ 耳つきの小さい人型モンスター。両腕を開いた妙な踊りからパンチやつかみ攻撃を仕掛けてくる。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ(➡➡強中)で倒す。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	遠い間合いからパターンEのミドルキックを連発すれば問題なし。
コンブトリプル2発止め(上、中)という変則の必勝パターンBで。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬、石

062 RED CAP レッドキャップ

HP 30 / レベル 9 / 登場階 4,5

データ 赤い帽子をかぶった小さい人型モンスター。防御レベルがかなり高いのでアイテムをぶつけたい。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
コンボトリプル2発止め（上、中）という変則の必勝パターンBで。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡石、薬、お金

065 RED CREST レッドクレスト

HP 220 / レベル 10 / 登場階 5,6

データ 赤紫の2本足歩行恐竜。尻尾は中段と下段があり。ガードしてると回りこんでくる。奥義にやや弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら宙転脚。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
中、下を連発。連打しないように注意。パターンEの包旋でもいい。	遠い間合いから、パターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡ドラゴンステーキ、くさった肉

002 BROWN LIZARD ブラウンリザード

HP 180 / レベル 10 / 登場階 5

データ 茶色のトカゲ。上段はほとんど当たらないので下段中心で。攻撃レベルが高いが、打撃にやや弱い。

選手別攻略法

トカゲには必勝パターンC。しゃがんで強下の強地蹴を繰り返せ。	トカゲ系には必勝パターンB。下段連続蹴りのアリキックが有効。
一気に間合いを詰めることができる変則スピンキックの⬅、⬅中で。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	トカゲ系のモンスターには⬅強中のエクスカリバーを当てていこう。
トカゲ系のモンスターには、とにかく強ローキックを連発で出せ。	トカゲ系のモンスターは必勝パターンDのローブレイクで倒そう。
⬅下を当ててから、パターンDの転身掃脚で追い打ちを決めよう。	トカゲ系はとにかく下段で。斧刃連脚（下、下）の連発で倒そう。

■落とすアイテム➡とかげのしっぽ、くさった肉、薬

063 JAKI ジャキ

HP 35 / レベル 10 / 登場階 5

データ 小さい人間型モンスター。奇妙なポーズで攻めてくる。防御レベルが高いのでアイテムをぶつけたい。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。	パターンBのレッドショベルからダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
コンボトリプル2発止め（上、中）という変則の必勝パターンBで。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡しきべつの薬、透明人間の薬

075 SMALL HELM
スモールヘルム

HP	280
レベル	10
登場階	6

データ: 緑の大きな人型モンスター。下段払いからアッパーが特徴。防御レベルが高いが投げにかなり弱い。

選手別攻略法

強引に正面からつかみその場投げ。抜けられてもダッシュで再挑戦。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
効果の小さい打撃よりも、間合いを詰めて徹底的に投げを狙おう。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。	効果の小さい打撃よりも、間合いを詰めて徹底的に投げを狙おう。
相手の打撃が届かない距離からマジックハンドでつかんで投げよう。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
正面からつかみ、その場投げ。これをひたすら繰り返せば大丈夫だ。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡命の石、薬

071 GREEN LIZARD
グリーンリザード

HP	180
レベル	10
登場階	6

データ: 緑色のトカゲ。足元にかみついてくる。上段はほぼ当たらない。攻撃レベルは高いが打撃に弱い。

選手別攻略法

トカゲには必勝パターンC。しゃがんで強下の強地蹴を繰り返せ。	トカゲ系には必勝パターンB。下段連続蹴りのアリキックが有効。
一気に間合いを詰めることができる変則スピンキックの⬅、⬅中。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	トカゲ系のモンスターには⬅強中のエクスカリバーを当てていこう。
トカゲ系のモンスターには、とにかく強ローキックを連発で出せ。	トカゲ系のモンスターは必勝パターンDのローブレイクで倒そう。
⬅下を当ててから、パターンDの転身掃脚で追い打ちを決めよう。	トカゲ系はとにかく下段で。斧刃連脚（下、下）の連発で倒そう。

■落とすアイテム➡とかげのしっぽ、くさった肉、薬

118 WATER DEVIL
ウォーターデビル

HP	50
レベル	11
登場階	7

データ: 背びれのある小型の魔物。前蹴りやつかみから攻め中心。防御レベルが高いのでアイテムをぶつけろ。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
コンボトリプル２発止め（上、中）という変則の必勝パターンBで。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡しきべつの薬、透明人間の薬

109 COELOPHYSIS
シーロフィシス

HP	220
レベル	12
登場階	7

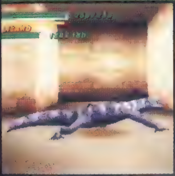
データ: 銀色で細身の恐竜。頭でのカチあげや尻尾攻撃、ダッシュからの頭突きに注意。奥義にやや弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら宙転脚。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	遠い間合いからパターンEのミドルキックを連発すれば問題なし。
中、下を連発。連打しないように注意。パターンEの包旋でもいい。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡ドラゴンステーキ、くさった肉

072 GRAY LIZARD グレイリザード



HP	レベル	登場階
180	11	7

データ：灰色で太身のトカゲ。尻尾攻撃は下段だ。頭突きに注意。攻撃レベルが高いが、打撃にやや弱い。

選手別攻略法

トカゲには必勝パターンC。しゃがんで強下の強地蹴を繰り返せ。	トカゲ系には必勝パターンB。下段連続蹴りのアリキックが有効。
一気に間合いを詰めることができる変則スピンキックの⬅、⬅中で。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	トカゲ系のモンスターには⬅強中のエクスカリバーを当てていこう。
トカゲ系のモンスターには、とにかく強ローキックを連発で出せ。	トカゲ系のモンスターは必勝パターンDのローブレイクで倒そう。
⬅下を当ててから、パターンDの転身掃脚で追い打ちを決めよう。	トカゲ系はとにかく下段で。斧刃連脚（下、下）の連発で倒そう。

■落とすアイテム➡とかげのしっぽ、くさった肉、薬

074 GAZE EYE ゲイズアイ

HP	レベル	登場階
300	11	7

データ：水色の大きな人間型モンスター。中段はアッパーくらい。防御レベルが高いが、投げにかなり弱い。

選手別攻略法

強引に正面からつかみその場投げ。抜けられてもダッシュで再挑戦。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
効果の小さい打撃よりも、間合いを詰めて徹底的に投げを狙って。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。	効果の小さい打撃よりも、間合いを詰めて徹底的に投げを狙おう。
相手の打撃が届かない距離からマジックハンドでつかんで投げよう。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
正面からつかみ、その場投げ。これをひたすら繰り返せば大丈夫だ。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡お金

MARK マーク

HP	レベル	登場階
256	13	8

データ：拳法衣風の服に身を包んだ人型の魔物。足技を中心にしたカポエラ風の技を使う。回転しての蹴り、踊るような下段など連続攻撃がほとんどなので、技の切れ目を見極めたい。

選手別攻略法

必勝パターンAの崩山昇を、ギリギリの間合いから出す。浮かせたら弐風残鉄・改などで空中コンボ。	基本的にナックルボムクラッシュからのパターンAで。浮かせたら空中コンボか空中投げにつなぐ。
必勝パターンAのオーロラステップの連発で倒せる。ガードされても着地後にもう1度出せばOK。	対人戦のつもりで闘う。基本的にはレッドショベルからダウン投げ（➡➡強中）の必勝パターンBで。
基本的にAで。接近された場合はBのマシンガンナックルからのストロングタックルで間合いをとる。	ボスには必勝パターンBで。ライトブラスターでダウンさせたら、起き上がりにエクスカリバーを。
必勝パターンAの仰天アッパーで。そこから追い打ちの遠矢落しや強ローキックにつなげていこう。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュでOK。トーナメントモードのCPU戦を想定すればラク。
基本は中、下で。上手く出せるなら、これに続いてJ中中、J下につなげる連続技がかなり有効だ。	遠い間合いから双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ち。バックダッシュで距離を置こう。接近するな。

⬅モンスターというよりCPUキャラ戦のつもりで。

⬅1発の威力が大きな技があるので充分気をつけよう。

■落とすアイテム➡石

神殿のダンジョン

モンスター総種類 **15** 種

フロア別登場モンスター	
0F	M1 DROID
1F	EMPTY CARRIER、 HAMMER HEAD、 GRELL、 ATTACKER
2F	M1 DROID、 CARRIER、 PATOROL DRONE、 DUAL HAMMER
3F	POWER CARRIER、 REPAIR DROID、 GREAT HAMMER
4F	LASER DRONE、 FEELER、 HEAVY ATTACKER
5F	ALIEN'S COCOON

087 M1 DROID
エムワンドロイド

HP	レベル	登場階
200	10	0、2

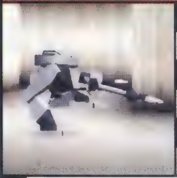
データ 人型ロボットでガード不能技のビームを出す。動きがぎこちないので回りこめ。投げにとても弱い。

選手別攻略法

必勝パターンAで。崩山昇からのさまざまな空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
つかんでその場投げを繰り返す。抜けられてもまたすぐつかめるぞ。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡捕獲の石、ダイナマイト

085 EMPTY CARRIER
エンプティキャリア



HP	レベル	登場階
180	12	1

データ 背の低いロボット。両腕で攻撃。立ち上がることもある。打撃にやや弱く、残りHP10で逃げ出す。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック（中）の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡薬、石

081 HAMMER HEAD
ハンマーヘッド

HP	レベル	登場階
240	12	1

データ 小型のハンマー系ロボット。ハンマーで攻撃種類を判断可能。上段は当たらない。打撃にやや弱い。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック（中）の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡薬、石

058 GRELL グレル

HP	レベル	登場階
205	13	1

データ 浮遊モンスター。下段は当たらない。防御レベルがかなり高いが、空中コンボと奥義にとても弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇から空中コンボか、天昇（➡強中、中）連発で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
ニーキックとミドルキックの連発だけで、とにかく押していこう。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーからタキノボリにつなげて倒そう。	浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOKだ。
安定のパターンはないが、出現と同時に奥義を2連発すれば確実。	パターンBの渦螺旋掌はガードされるが、浮かせたらAの双続掌で。

■落とすアイテム➡お金、ランダムで石を装備していて倒せば出る。

080 ATTACKER アタッカー

HP	レベル	登場階
270	12	1

データ ハンマー系のロボット。上段は当たらない。たまに立ち上がって攻撃してくる。打撃にやや弱い。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック（中）の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡ダイナマイト、お金

084 CARRIER キャリア

HP	レベル	登場階
285	12	2

データ 大型のハンマー系ロボット。技のモーションを見てからガードしても間に合う。打撃にやや弱い。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック（中）の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡薬、お金

078 PATROL DRONE パトロールドローン

HP	レベル	登場階
190	12	2

データ 浮遊ロボットで腕を回転させて攻撃。つかみに来ることもある。空中コンボと投げにとても弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇から空中コンボか、天昇（➡強中、中）連発で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOKだ。
防御力が高いうえに安定パターンがない。弱点の投げを狙っていけ。	パターンBの渦螺旋掌はガードされるが、浮かせたらAの双続掌で。

■落とすアイテム➡こわれたネジ、お金

082 DUAL HAMMER
デュアルハンマー

HP 260
レベル 13
登場階 2

データ 頭部に2つのハンマーを持ったロボット。上段への攻撃が多い。動きが速いが、奥義にとても弱い。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック（中）の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡薬、お金

088 POWER CARRIER
パワーキャリア

HP 290
レベル 13
登場階 3

データ かなり大型のハンマー系ロボット。立ち上がっての攻撃はガード不能なので注意。打撃にやや弱い。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック（中）の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡薬、お金、石

077 REPAIR DROID
リペアードロイド

HP 210
レベル 11
登場階 3

データ 高級感のある人型ロボット。踏みこんでの突きとガード不能のビームに注意。投げにはかなり弱い。

選手別攻略法

必勝パターンAで、崩山昇からのさまざまな空中コンボで倒せる。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
つかんでその場投げを繰り返す。抜けられてもまたすぐつかめるぞ。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡ダイナマイト、お金

083 GREAT HAMMER
グレートハンマー

HP 290
レベル 13
登場階 3

データ 長いハンマーを持つ。動きは遅めで攻撃も見切りやすい。上段は当たらないが、奥義にとても弱い。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック（中）の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡薬、お金

101 LASER DRONE
レーザードローン

HP 205 / レベル 13 / 登場階 4

データ 浮遊ロボット。下段が当たりにくい。ガード不能のレーザーあり。空中コンボと投げにかなり弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からの空中コンボか、天昇(➡強中、中)連発で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBのオーロラソルト(⬅中)だけで倒してしまおう。	必勝パターンAで、クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOKだ。
防御力が高いうえに安定パターンがない。弱点の投げを狙っていけ。	パターンBの渦螺旋掌はガードされるが、浮かせたらAの双続掌で。

■落とすアイテム➡こわれたネジ、薬

128 FEELER
フィーラー

HP 220 / レベル 13 / 登場階 4

データ 浮遊モンスター。回転や突きによる攻撃が特徴。防御レベルは高いが、空中コンボにとても弱い。

選手別攻略法

Aの崩山昇か、天昇の連発。Aからのコンボは旋風残鉄・改のみ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
ニーキックとミドルキックの連発だけで、とにかく押していこう。	必勝パターンAで、クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ローキックからノーブルサマーにつなぐ必勝パターンAで安定だ。
必勝パターンAの仰天アッパーからタキノボリにつなげて倒そう。	浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOKだ。
ミドルキックの連発か、浮かせることができれば空中コンボを狙え。	パターンBの渦螺旋掌で。浮かせたら空中でAの双続掌を当てよう。

■落とすアイテム➡石、お金

086 HEAVY ATTACKER
ヘビーアタッカー

HP 210 / レベル 13 / 登場階 4

データ 2本ずつの尖ったハンマーを装着。左右別に打ってくる。上段は当たりにくいが、打撃にやや弱い。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発するだけでOK。1発目は崩山昇でも可。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系の敵は、とにかくミドルキック(中)の連発で倒せるぞ。	ハンマー系にはパターンB。渦螺旋掌の連発で。連続端脚でもOK。

■落とすアイテム➡ダイナマイト、お金

079 ALIEN'S COCOON エイリアンズコクーン

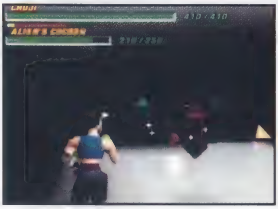
HP	250
レベル	14
登場階	5

データ
赤ラインの入った黒いクリスタルボディの機械系の浮遊モンスター。回転しながら周囲のオプションで攻撃してくる。触れるとダメージを受ける。空中コンボにとても弱い。

選手別攻略法

ひたすら天昇（➡強中、中）を連発するだけで倒せる。最初の1発目が崩山昇で入るとやりやすい。	基本的にナックルボムクラッシュからのパターンAで。浮かせたら空中コンボか空中投げにつなぐ。
必勝パターンAのオーロラステップの連発で倒せる。ガードされても着地後にもう1度出せばOK。	他の浮遊系モンスターと同じで必勝パターンAを使用。クラッシュキック(➡中)を連発して倒そう。
基本的にAで。接近された場合はBのマシンガンナックルからのストロングタックルで間合いをとる。	ボスには必勝パターンBで。ライトブラスターでダウンさせたら、起き上がりにエクスカリバーを。
必勝パターンAの仰天アッパーで浮かせたら、追い打ちで遠矢落しや強ローを。これの繰り返しで。	他の浮遊系モンスターと同じ必勝パターンEで。ひたすらミドルキックを連発していれば倒せるぞ。
ひたすら中、下の連発で倒そう。連打すると斜上脚が出てしまうので、間を開けるように注意したい。	必勝パターンが上手く使えない相手だが、ごく単純に連端脚(中、中)の連発で倒すことができるぞ。

⬅浮遊系のモンスターと同じで下段は当たりにくいぞ。



⬅光り始めたら高速で回転するので、すぐにガードだ。

■落とすアイテム➡石

鉱山のダンジョン

モンスター総種類 17 種

フロア別登場モンスター	
0F	DEEP BLUE
1F	DEEP BLUE、CARRIER LDE、ROCK BREAKER、DARK THING
2F	BIG HAND、VIOLET WORM、SEEKER、LODE HAMMER
3F	SNAKY HEAD、PILE DRIVER、VORTEX SHELL、POWER HAMMER
4F	BISHOP、DUAL PILE、BLACK WORM、GHOST
5F	PHYCHO XXX

046 DEEP BLUE ディープブルー

HP	190
レベル	12
登場階	0,1

データ
青い人型のモンスター。立ち上がってから攻撃してくるのでガードはしやすい。尻尾攻撃に注意。

選手別攻略法

Aの崩山昇から空中コンボ。高く浮かないので強地残蹴から跳蹴で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック(➡中)を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲の連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡デーモンの肉、くさった肉

133 CARRIER LDE キャリアエルディーイー

HP 150 / レベル 12 / 登場階 1

データ：ハンマー系モンスター。上段は当たりにくい。立ち上がり攻撃はガード不能。残りHP 20で逃げる。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ(➡中、中)の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ(上、上、中、中)だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系にはCの端脚で。鉱山では連端脚にならないよう注意。

■落とすアイテム➡薬

131 ROCK BREAKER ロックブレーカー

HP 210 / レベル 12 / 登場階 1

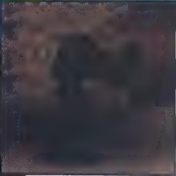
データ：黄色いボディで両腕にひとつずつのハンマーを持つ。基本的に両腕同時攻撃。上段は当たらない。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ(➡中、中)の連発で倒せるぞ。
必勝パターンDのミスティッククライトニングからニーアローを使え。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系にはCの端脚で。鉱山では連端脚にならないよう注意。

■落とすアイテム➡薬、お金

106 DARK THING ダークシング



HP 190 / レベル 12 / 登場階 1

データ：黒いゼリー状の人型モンスター。パンチのリーチがあるので距離に注意。両手攻撃はガード困難。

選手別攻略法

Aの崩山昇から空中コンボ。高く浮かないので強地残蹴から跳蹴で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック(➡中)を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲の連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡捕獲の石、黒いゼリー

114 BIG HAND ビッグハンド

HP 200 / レベル 13 / 登場階 2

データ：巨大な手を持つ緑色の人型モンスター。つかみからの投げや両手を広げるようなチョップに注意。

選手別攻略法

Aの崩山昇から空中コンボ。高く浮かないので強地残蹴から跳蹴で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック(➡中)を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡デーモンの肉、くさった肉、石

076 VIOLET WORM
バイオレットワーム

HP 160
レベル 13
登場階 2

データ
紫色の虫。上段は当たりにくい。転がりながら攻撃してくるので横と背面に注意。攻撃力やや高し。

選手別攻略法

トカゲにはパターンC。しゃがんで強下の強地蹴で。間合いに注意。	トカゲ系には必勝パターンB。下段連続蹴りのアリキックが有効。
トカゲ系のモンスターには変則スピンキックの⬅、⬅中が有効だ。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	トカゲ系のモンスターには⬅強中のエクスカリバーを当てていこう。
トカゲ系のモンスターには、とにかく強ローキックを連発で出せ。	トカゲ系のモンスターは必勝パターンDのローブレイクで倒そう。
⬅下を当ててから、パターンDの転身掃脚で追い打ちを決めよう。	鉱山のトカゲには裏双脚（強下）から斧刃連脚（下、下）の連発で。

■落とすアイテム➡ワームの肉、くさった肉

125 SEEKER
シーカー

HP 215
レベル 13
登場階 2

データ
黄色い人型のロボット。動きが速い。踏みつけやガード不能のビームに注意。投げにとても弱い。

選手別攻略法

Aの崩山昇から空中コンボ。高く浮かないので強地残蹴から跳蹴で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲の連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬、お金

132 LODE HAMMER
ロードハンマー

HP 185
レベル 13
登場階 2

データ
動きの速いハンマー。中段攻撃はないのでガードはしゃがみで。回りこみに注意。弱点は奥義だ。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンDのミスティックライトニングかニーアローを使え。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系にはCの端脚で。鉱山では連端脚にならないよう注意。

■落とすアイテム➡石、薬

115 SNAKY HEAD
スネーキーヘッド

HP 205
レベル 14
登場階 3

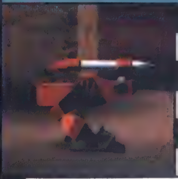
データ
蛇の頭を持った人型のモンスター。攻撃は立ち上がってから。パンチとキックのバランスがいい。

選手別攻略法

Aの崩山昇から空中コンボ。高く浮かないので強地残蹴から跳蹴で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック(➡中)を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
必勝パターンAの竜巻飛空襲の連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡デーモンの肉、くさった肉

093 PILE DRIVER パイルドライバー



HP 180
レベル 14
登場階 3

データ 先の尖ったハンマーを装着。リーチが短いので遠い間合いからの攻撃が有効。奥義にとても弱い。

選手別攻略法

- ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。
- 必勝パターンDのミスティックライトニングかニーアローを使え。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。
- ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。
- ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。
- ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
- ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
- パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
- Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
- ハンマー系にはCの端脚で。鉱山では連端脚にならないよう注意。

■落とすアイテム➡石、ハンマーボルト

102 VORTEX SHELL ボーテクスシェル

HP 190
レベル 14
登場階 3

データ 大型の黒い浮遊ロボット。つかみからの攻撃もある。ビームに注意。空中コンボと投げにとても弱い。

選手別攻略法

- 天昇（➡強中、中）を連発していれば倒せる。パターンAでもOK。
- 必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。
- 必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。
- 浮遊系のモンスターには、飛空襲を（➡中）を重ねていけば大丈夫だ。
- ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
- 必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- 浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOKだ。
- 遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬、お金

134 POWER HAMMER パワーハンマー

HP 220
レベル 14
登場階 3

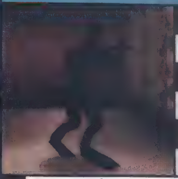
データ 黄色い大型のハンマー。上中段の連続攻撃がある。動き自体は遅いが、振り向きは速い。奥義が弱点。

選手別攻略法

- ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。
- 必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。
- ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。
- ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。
- ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
- ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
- パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
- Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
- ハンマー系にはCの端脚で。鉱山では連端脚にならないよう注意。

■落とすアイテム➡石、薬

116 BISHOP ビショップ



HP 210
レベル 15
登場階 4

データ 顔から髭のように長いものが垂れ下がった人型モンスター。攻撃は立ち上がってから。尻尾に注意。

選手別攻略法

- Aの崩山昇から空中コンボ。高く浮かないので強地残蹴から跳蹴で。
- オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。
- 必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。
- 必勝パターンAの竜巻飛空襲の連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。
- ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
- 必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- 必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題なし。
- 遠い間合いからパターンAの双統掌。追い打ちはやらない方が安全。

■落とすアイテム➡デーモンの肉、くさった肉

124 DUAL PILE
デュアルパイル

HP	190
レベル	15
登場階	4

データ
先の尖ったハンマーを2つ装着。攻撃は止まってからなのでガードしやすい。奥義にとても強い。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ(➡中、中)の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ(上、上、中、中)だけでGO。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系にはCの端脚で。鉱山では連端脚にならないよう注意。

■落とすアイテム➡石、ハンマーボルト

135 BLACK WORM
ブラックワーム

HP	180
レベル	15
登場階	4

データ
背中が黒く、腹が赤い虫。立ち上がってから上段攻撃してくる。上段が当たりにくく、攻撃力が高い。

選手別攻略法

トカゲにはパターンC。しゃがんで強下の強地蹴で。間合いに注意。	トカゲ系には必勝パターンB。下段連続蹴りのアリキックが有効。
トカゲ系のモンスターには変則スピンキックの⬅、⬅中が有効だ。	ハンマーやトカゲ系の敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	トカゲ系のモンスターには⬅強中のエクスカリバーを当てていこう。
トカゲ系のモンスターには、とにかく強ローキックを連発で出せ。	トカゲ系のモンスターは必勝パターンDのローブレイクで倒そう。
⬅下を当ててから、パターンDの転身掃脚で追い打ちを決めよう。	鉱山のトカゲには裏双脚(強下)から斧刃連脚(下、下)の連発で。

■落とすアイテム➡ワームの肉、くさった肉

152 GHOST
ゴースト

HP	170
レベル	15
登場階	4

データ
灰色の浮遊幽霊。青い光は中段、黄色は下段攻撃。ピンクに光って突っこんでくる。落とす投げに注意。

選手別攻略法

天昇(➡強中、中)を連発していれば倒せる。パターンAでもOK。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンCのミラージュコンボ(上、上、中、中)だけでGO。	必勝パターンAで。クラッシュキック(➡中)を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけ使っていても問題ない。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOKだ。
浮遊系のモンスターには、飛空襲(➡中)を重ねていけば大丈夫だ。	必勝パターンが有効ではない。単陽打(⬅中、中)の連発で倒そう。

■落とすアイテム➡薬

170~179 PSYCHO XXX サイコ???

HP	256
レベル	?
登場階	5

データ
青い半透明の体をした自分のニセもの。使える技もまったく同じ。リングアウトのないCPUとの同キャラ戦のつもりで戦うしかない。もちろん奥義も使ってくるので注意。

選手別攻略法 せんしゅべつこうりゃくほう

- 必勝パターンAの崩山昇で浮かせて、空中コンボへ。⬆中＋強上＋⬅強上、中、J中が入るので狙え。
- 基本的にナックルボムクラッシュからのパターンAで。浮かせたら空中コンボか空中投げにつなぐ。
- 必勝パターンAのオーロラステップの連発で倒せる。ガードされても着地後にもう1度出せばOK。
- 基本的には必勝パターンAで。クラッシュキック(➡中)を連発して倒そう。尻尾攻撃にだけ注意を。
- 基本的にAで。接近された場合はBのマシンガンナックルからのストロングタックルで間合いをとる。
- ボスには必勝パターンBで。ライトブラスターでダウンさせたら、起き上がりにエクスカリバーを。
- 必勝パターンAの仰天アッパーで浮かせたら、追い打ちで遠矢落しや強ローを。これの繰り返しで。
- 同キャラ対戦のつもりで。基本的には必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使えば大丈夫だ。
- パターンAの竜巻飛空襲の連発でOK。⬅下の追い打ちの後、接近して起き上がりに竜巻飛空襲を。
- 遠い間合いからAの双統掌。ガードされたらバックダッシュを、当たったら斧刃連脚で追い打ちだ。

⬅同キャラ対戦のつもりで。自分がイヤな技を使おう!

⬅ニセもののくせに、きっちり奥義まで使ってくるぞ。

■落とすアイテム➡命の石

鉱山のダンジョン2 こうざん

モンスター総種類 24種

フロア別登場モンスター ふろあべつとうじょうもんすたー	
0F	BROWN FERRET
1F	BRONZE GOREM、GRAVEL CARRIER、DARK ORC
2F	POWER CARRIER2、GIGA HAMMER、RED SPIKE
3F	BROWN FERRET、THOR'S HAMMER、WIGHT、TIE TAMPER
4F	ZIRCON GOREM、ANALYZER、THIN MAN
5F	FROST BEAR、GIGA PILE、DARK FEELER、GREEN MAN
6F	OWL BEAR、RED ATTACKER、GAE BOLG、TIE TAMPER LD
7F	IKKAKU、TATEGAMI、SILVER WIZARD

013 BRONZE GOREM ブロンズゴーレム

HP	100
レベル	16
登場階	1

データ
ブロンズ色の巨人。防御力がかなり高い。力強いパンチや強力な投げ、ガード不能技などは要注意。

選手別攻略法 せんしゅべつこうりゃくほう

- とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発していれば倒せるぞ。
- ゴーレムにはパターンCのヘルズアックスを起き上がりに重ねろ。
- オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。
- ゴーレムには苦戦するかも。とにかく抜けられても投げの連発で。
- ゴーレムには必勝パターンDのバーニングキックを連発していこう。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- パターンAの仰天アッパーからパターンCの強ローキックでOKだ。
- ロースピンハイティープで牽制してからパターンAを決めていこう。
- 苦戦するはず。攻撃をガードした後にガード不能技を出していこう。
- 必勝パターンDの連捶肘挫掌(上、上、中、中)を繰り返して倒せ。

■落とすアイテム➡お金

121 GRAVEL CARRIER グラベルキャリア

HP	レベル	登場階
200	16	1

データ 大型のメカ系モンスター。上段は当たりにくい。立ち上がっての攻撃はガード不能なので注意したい。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系は軸をずらし相手の技をスカしてから、Aの双統掌で。

■落とすアイテム➡薬 、ダイナマイト

162 DARK ORC ダークオーク

HP	レベル	登場階
180	16	1

データ 緑色の小さい人型モンスター。遠くからの2段蹴りには注意。右手の攻撃力と防御レベルが高い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
コンボトリプル2発止め（上、中）という変則の必勝パターンBで。	遠い間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬、捕獲の石

122 POWER CARRIER2 パワーキャリア2

HP	レベル	登場階
160	16	2

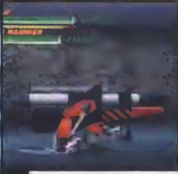
データ 大きな腕を持つメカ系モンスター。攻撃が直線的なので両腕の間は比較的安全。ガード不能技あり。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系は軸をずらし相手の技をスカしてから、Aの双統掌で。

■落とすアイテム➡薬、ハンマーボルト

120 GIGA HAMMER ギガハンマー



HP	レベル	登場階
215	16	2

データ 巨大なハンマーを持ったメカ系のモンスター。2段攻撃に注意。ハンマーの向きを見ながらガード。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系は軸をずらし相手の技をスカしてから、Aの双統掌で。

■落とすアイテム➡薬、ハンマーボルト

130 RED SPIKE レッドスパイク

HP 185
レベル 16
登場階 2

データ
頭部にトゲがある真っ赤な浮遊生命体。回転しながらの触手攻撃が特徴。リーチのある突きに注意。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）を連発していれば倒せる。パターンAでもOK。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOK。
浮遊系のモンスターには、飛空襲（➡中）を重ねていけば大丈夫だ。	浮遊系はパターンBの渦螺旋掌から空中コンボにつなげて倒そう。

■落とすアイテム➡石、お金

159 BROWN FERRET ブラウンフェレット

HP 200
レベル 17
登場階 0,3

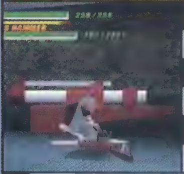
データ
茶色の大きないたち。パンチはほとんど単発だが、両腕攻撃が避けにくい。尻尾による攻撃は下段だ。

選手別攻略法

とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発してれば倒せるぞ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。	必勝パターンDの連捶肘挫掌（上、上、中、中）を繰り返して倒せ。

■落とすアイテム➡いたちのもも肉、くさった肉

090 THOR'S HAMMER トールズハンマー



HP 280
レベル 17
登場階 3

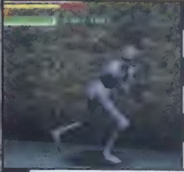
データ
巨大なハンマーを頭部に装着した大型のメカ系モンスター。動きは速くないが、軸をずらしにくい。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックの連発でOK。	ハンマー系は軸をずらし相手の技をスカしてから、Aの双統掌で。

■落とすアイテム➡薬、ダイナマイト

055 WIGHT ワイト



HP 190
レベル 17
登場階 3

データ
灰色の体をしたゾンビ系のモンスター。投げを多用する。かみつき攻撃はガード不能なので注意。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡薬、石

119 TIE TAMPER
タイタンパー

HP 260
レベル 17
登場階 3

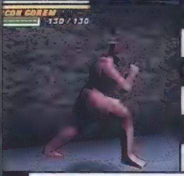
データ 大きな人間型ロボット。がっしりした体をねじりながら攻撃してくる。動きはそれほど速くない。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡石、ダイナマイト

018 ZIRCON GOREM
ジルコンゴーレム



HP 130
レベル 17
登場階 4

データ ブキミな赤色ボディの巨人。1発ヒットさせたら激しい連打につなげてくる。防御力がかなり高い。

選手別攻略法

とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発してれば倒せるぞ。	ゴーレムにはパターンBのヘルズアックスを起き上がりに重ねろ。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	ゴーレムには苦戦するかも。とにかく抜けられても投げの連発で。
ゴーレムには必勝パターンDのバーニングキックを連発していこう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
パターンAの仰天アッパーからパターンCの強ローキックでOKだ。	ロースピンハイティーブで牽制してからパターンAを決めていこう。
苦戦するはず。攻撃をガードした後にガード不能技を出していこう。	必勝パターンDの連捶肘挫掌（上、上、中、中）を繰り返して倒せ。

■落とすアイテム➡お金

126 ANALYZER
アナライザー

HP 190
レベル 17
登場階 4

データ 茶色の人間型ロボットで、細かく動きながら攻撃してくる。投げに少し弱い。火炎攻撃はガード不能。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡薬、こわれたネジ

017 THIN MAN
シンマン

HP 180
レベル 17
登場階 4

データ 細身の人間型ロボット。振り回した後、腕が長く伸びてくる突き攻撃を使ってくる。間合いに注意。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡こわれたネジ

104 FROST BEAR フロストベア

HP 230 / レベル 17 / 登場階 5

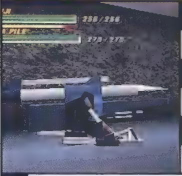
データ：真っ青な熊のモンスター。腕を振り回しての攻撃が基本。防御レベルがやや高めだが、投げが弱点。

選手別攻略法

- とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発してれば倒せるぞ。
- オーロラステップからスラントロ一につなぐ必勝パターンAでOK。
- 基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。
- 必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。
- 必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。
- ナックルボムクラシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
- パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- 必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
- 熊系モンスターは必勝パターンEの拗歩転刃脚（➡、➡下）でOK。

■落とすアイテム➡くまの肉、薬、くさった肉

092 GIGA PILE ギガパイル



HP 270 / レベル 18 / 登場階 5

データ：くすんだ青色のボディに先端の尖った巨大なハンマーを持つ。2段突きに注意。投げに少し弱い。

選手別攻略法

- ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。
- 必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。
- ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。
- ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックを連発でOK。
- ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
- ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
- パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
- Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
- ハンマー系は軸をずらし相手の技をスカしてから、Aの双統掌で。

■落とすアイテム➡お金

129 DARK FEELER ダークフィーラー

HP 170 / レベル 18 / 登場階 5

データ：黒い頭部に鮮やかな色の触手を持った浮遊系モンスター。回転しながら高さを変えて攻撃してくる。

選手別攻略法

- 天昇（➡強中、中）を連発していれば倒せる。パターンAでもOK。
- オーロラステップからスラントロ一につなぐ必勝パターンAでOK。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。
- 必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。
- 浮遊系のモンスターには、飛空襲（➡中）を重ねていけば大丈夫だ。
- ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
- 必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- 浮遊系のモンスターにはパターンE。ミドルキックの連発でOK。
- 浮遊系はパターンBの渦螺旋掌から空中コンボにつなげて倒そう。

■落とすアイテム➡薬、石

100 GREEN MAN グリーンマン

HP 170 / レベル 18 / 登場階 5

データ：緑色で細身の人間型ロボット。動きが速い。中段と下段を蹴り分けてくる。投げのレベルが少し低い。

選手別攻略法

- パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。
- オーロラステップからスラントロ一につなぐ必勝パターンAでOK。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。
- 必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。
- 必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。
- ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
- 必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- 必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
- 必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡薬、こわれたネジ、石

039 OWL BEAR
オウルベア

HP 250 / レベル 18 / 登場階 6

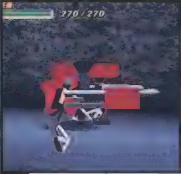
データ
ふくろうの頭と足を持った大きな熊。連打が多い。防御レベルはやや高めだが、投げにはとても弱い。

選手別攻略法

とにかく必勝パターンBの旋風残鉄・改を連発してれば倒せるぞ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
基本的にパターンA。接近された場合はBのマシンガンナックルで。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。	熊系モンスターは必勝パターンEの拗歩転刃脚（➡、➡下）でOK。

■落とすアイテム➡くまの肉、薬、くさった肉

089 RED ATTACKER
レッドアタッカー



HP 270 / レベル 18 / 登場階 6

データ
赤いボディのハンマー系モンスター。上中下に打ち分けてくるが、単発なので攻撃は見切りやすい。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローを使え。	ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックを連発でOK。	ハンマー系は軸をずらし相手の技をスカしてから、Aの双統掌で。

■落とすアイテム➡薬、ハンマーボルト

091 GAE BOLG
ケイボルグ

HP 320 / レベル 18 / 登場階 6

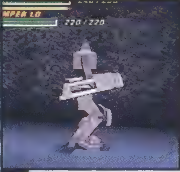
データ
先の尖った巨大なハンマーを頭部に持つ。2段攻撃あり。ハンマーの向きで攻撃の種類は判断可能。

選手別攻略法

ハンマー系はパターンAの崩山昇から天昇を連発すれば倒せるぞ。	ハンマー系はエルボークラッシュ（➡中、中）の連発で倒せるぞ。
必勝パターンCのミラージュコンボ（上、上、中、中）だけでGO。	ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
ハンマー系はBの無限スクリューパンチかDのタマスダレで倒そう。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
ハンマー系のモンスターは、ひたすらミドルキックを連発でOK。	ハンマー系は軸をずらし相手の技をスカしてから、Aの双統掌で。

■落とすアイテム➡お金

037 TIE TAMPER LD
タイタンパーエルディー



HP 220 / レベル 18 / 登場階 6

データ
灰色の人間型ロボット。移動と攻撃は体をねじりながらなので見切りやすい。投げにかなり弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発で。追い打ちを⬅下で入れよう。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡石、ダイナマイト

056 IKKAKU イッカク

HP	レベル	登場階
180	18	7

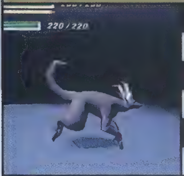
データ 頭部に1本の角を持つ犬タイプのモンスター。後足を跳ね上げてからつなげる空中コンボに注意。

選手別攻略法

- パターンCで。しゃがんで強下の強地蹴。間合いを詰めて連発だ。
- 必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。
- 犬タイプのモンスターには、とにかく強ローキックを連発で出せ。
- 下、中の地脚双打砲の必勝パターンCを連発していれば倒せるぞ。
- ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
- ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
- 犬タイプのモンスターには⬅強中のエクスカリバーを当てていこう。
- 必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
- パターンBの渦螺旋掌から斧刃連脚（下、下）へのコンボで倒そう。

■落とすアイテム➡ドッグミート、くさった肉

024 TATEGAMI タテガミ



HP	レベル	登場階
220	18	7

データ たてがみを持つ灰色の犬。ダッシュからの頭突きに注意。後足攻撃は下段に見えるが立ちガードで。

選手別攻略法

- パターンCで。しゃがんで強下の強地蹴。間合いを詰めて連発だ。
- 必勝パターンBのオーロラソルト（⬅中）だけで倒してしまおう。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールだけでガンガン攻めまくろう。
- 犬タイプのモンスターには、とにかく強ローキックを連発で出せ。
- 下、中の地脚双打砲の必勝パターンCを連発していれば倒せるぞ。
- ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
- ハンマーや犬タイプの敵はパターンCのテイルスラッシュでOK。
- 犬タイプのモンスターには⬅強中のエクスカリバーを当てていこう。
- 必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば倒せる。
- パターンBの渦螺旋掌から斧刃連脚（下、下）へのコンボで倒そう。

■落とすアイテム➡ドッグミート、くさった肉

009 SILVER WIZARD シルバーウィザード

HP	レベル	登場階
220	19	7

データ 銀色の衣服を頭からすっぽりかぶった魔法使い。手にした杖から繰り出す、雷や火炎の魔法攻撃はガード不能。ただし奥義と同じでHPを消費するのでかわせば有利になる。

選手別攻略法

- 軸をずらしながら魔法を避けて、必勝パターンAで。崩山昇からのさまざまな空中コンボで倒せる。
- 必勝パターンAのオーロラステップの連発で倒せる。ガードされても着地後にもう1度出せばOK。
- とにかく魔法を避けることが大切。軸をずらせば必勝パターンAのキエンタックヒールだけで大丈夫だ。
- 必勝パターンAの仰天アッパーで浮かせたら、追い打ちで遠矢落しや強ローを。これの繰り返しで。
- 魔法を避けて必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発して追い打ちか、飛空襲（➡中）を重ねて倒そう。
- 魔法を避けたら必勝パターンAのナックルボムクラッシュで。ここから空中コンボにつなげて倒せ。
- 魔法を避けながら、必勝パターンAのクラッシュキックかダークハンマー（➡下、中、中）で戦おう。
- ボスにはBで。軸をずらしながらライトブラスターでダウンさせ、起き上がりにエクスカリバーを。
- 軸をずらして魔法を避けながら、必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使っていれば問題ない。
- まずは軸をずらして魔法攻撃を避けること。あとは必勝パターンAの双統掌で倒すことができるぞ。

⬅崩山昇などの中段攻撃から入っていくのが安定だ。

⬅魔法攻撃はガード不能。とにかく避けなければ危険。

■落とすアイテム➡薬、石

封印の迷宮
ふういんのめいきゅう

モンスター総種類 **40** 種

フロア別登場モンスター	
0F	BLACK MOUSE
1F	BLACK MOUSE、STAR、MUJAKI SILVER EMU
2F	TAXIM、KASYABO、BLUE LIZARD
3F	ORC、SKELETON、BLUE STAR
4F	STRUTHIOMIMUS、ORC GUARD、PHANTOM
5F	BLACK FERRET、RIPPER、BLUE SKELETON、WIZARD PHANTOM
6F	GHARBI、RED STAR、SPECTER
7F	SHILPHID、VIOLET DEVIL、WHITE FERRET
8F	WRAITH、DRYAD、GREEN STAR
9F	AZURITE GOREM、LICH、UNDINE、DAGGER TAIL
10F	BLIND BEAST、EXECUTER、SILVER GOREM
11F	BERSERKER、BLACK STAR、KILLER APE、JOKER
12F	WYVERN、MARK、MARK2

069 BLACK MOUSE
ブラックマウス

HP 230
レベル 19
登場階 0、1

データ
突然変異で大型化したネズミ。攻撃力はそこそこ高いが、スキは大きい。投げもかなり通用する。

選手別攻略法

遠目の間合いからの必勝パターンAが有効。浮いたら宙転脚が安定。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンCでゴリ押し。バトル開始直後からガンガン攻めろ!!	レッドショベルからダウン投げへつなぐ必勝パターンBで決まり。
必勝パターンBを使おう。大振りの上段攻撃のスキがチャンスだ。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAを使おう。追い打ちは遠矢落し（➡➡中中）が安定。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	遠目の間合いから必勝パターンAを狙おう。追い打ちは斧刃連脚。

■落とすアイテム➡チーズ

047 STAR
スター

HP 120
レベル 17
登場階 1

データ
星型のモンスター。回転しながらの素早い攻撃は要注意。防御レベルは高いが奥義攻撃には弱いぞ。

選手別攻略法

比較的スキの少ない、必勝パターンAからのコンボ攻撃が有効だ。	必勝パターンAで。つかみ投げよりは空中コンボへつなぐ方が安定。
パターンAのオーロラステップで、引きつけて出すと入りやすいぞ!!	浮いている場合は必勝パターンA。地上にいる時はパターンCが有効。
必勝パターンのAでOK。ただし、ゴリ押しは禁物。動きをよく見て。	必勝パターンBを使おう。エクスカリバーは起き上がりに重ねる。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	基本は必勝パターンAだが、浮いている瞬間はパターンEで攻める。
必勝パターンAを使おう。追い打ちは狙わず連続で攻めるのが無難。	パターンAでOK。相手の動きに合わせて、置く感じで出すのが鍵。

■落とすアイテム➡黄色いゼリー、捕獲の石

031 MUJAKI ムジャキ

HP 200 / レベル 19 / 登場階 1

データ：青いヒフを持つ小鬼。左右の動きを駆使し、サイドに回りこんで来る。投げと奥義にやや弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇から空中コンボか、天昇（➡強中、中）連発で。	基本は必勝パターンA。やや難しいが前つかみからの投げも狙える。
必勝パターンBを使おう。間合いに入って来る瞬間を逃さず狙え!!	必勝パターンAで。反射に自信があるなら投げ狙いに徹してもいい。
基本はBのパターン中心だが、Aパターンを混ぜるのも効果的だ。	パターンCのナショナルスラストで。当てたら後退して繰り返そう。
必勝パターンAを中心とした攻めで。追い打ちは遠矢落しでOKだ。	Aの後に振り向いて、Cのライズブレイククラッシュにシフトだ。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	パターンAを使おう。追い打ち後はバックダッシュして繰り返し。

■落とすアイテム➡薬、お金、石

164 SILVER EMU シルバーエミュー

HP 220 / レベル 19 / 登場階 1

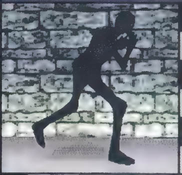
データ：銀色の羽根を持ったエミュー。クチバシと脚を駆使した接近攻撃が得意。間合いをとって戦おう。

選手別攻略法

Aの崩山昇をギリギリの間合いから出す。浮いたら弐風残鉄・改。	必勝パターンAを使おう。できるだけ遠目の間合いから狙うのが鍵。
オーロラステップの必勝パターンAに、パターンBを併用しよう。	必勝パターンAで。クラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
必勝パターンCを使おう。遠目の間合いからタイミングを計れ!!	ライトブラスターからエクスカリバーへつなぐ必勝パターンBで。
遠距離ならDのタマスダレ。近距離ならAパターンからの追い打ち。	遠い間合いからパターンEのミドルキックを連発すれば問題なし。
下、中の地脚双打砲の必勝パターンCを連発していれば倒せるぞ。	裏双脚（強下）を当て、斧刃連脚につなぐパターンがもっとも有効。

■落とすアイテム➡骨つきチキン、くさった肉

151 TAXIM タキシム



HP 220 / レベル 20 / 登場階 2

データ：全身黒ずくめの不気味な人型モンスター。攻撃力はあるが、動きが鈍いので見切るのは難しくない。

選手別攻略法

必勝パターンAを狙おう。空中コンボは強上からのバリエーション。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBを中心に攻めよう。なるべく引きつけるのがポイント。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
ガード後に、必勝パターンAのキエンタックヒールで押していこう。	基本は必勝パターンB。いきなりエクスカリバーで押してもいいぞ。
必勝パターンAの仰天アッパーで攻めよう。なるべく近い間合いで。	パターンAのトリプルニークラッシュで。間合いに関係なくいける。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発。安全策なら追い打ちは控える。	冷静にガードからの必勝パターンAを狙おう。追い打ちは斧刃連脚。

■落とすアイテム➡薬

168 KASYABO カシャボ

HP 160 / レベル 20 / 登場階 2

データ：緑のヒフを持った小鬼。素早い動きで接近攻撃を仕掛けて来る。つかみからの投げには要注意だ。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇から空中コンボが安定。間合いは遠目からだ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBで押していこう。起き上がりに重ねると効果的だ。	必勝パターンAで。安全策をとるなら追い打ちは控えたほうが無難。
必勝パターンAのキエンタックヒールを用いた連続攻撃が有効だ。	パターンCのナショナルスラストで。ポイントは遠間を保つことだ。
必勝パターンAが安定。追い打ちの遠矢落しもガンガン入るぞ。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュの連続で問題なく倒せる。
必勝パターンAの、竜巻飛空襲を中心にした攻めで組み立てよう。	パターンAを使おう。追い打ち後はバックダッシュして繰り返し。

■落とすアイテム➡薬、お金

165 BLUE LIZARD
ブルーリザード

HP	レベル	登場階
180	20	2

データ
青いヒフを持ったとかげ。中段攻撃の連続に、ときおり混ざる下段が厄介。ただし防御レベルは低い。

選手別攻略法

しゃがみから強下の強地蹴を用いるパターンCで。間合いに注意。	ガードをあまりしない相手なので、必勝パターンBの連続でOKだ。
変則スピンキックの⬅⬅中が有効。起き上がりにも同じ技を重ねる。	バトル直後から必勝パターンCのテイルスラッシュを連続でOK。
基本的に必勝パターンAのキエンタックヒールでガンガン押せる。	バトル直後から⬅強中のエクスカリバーで連続攻撃をするのが有効。
強ローキックを連発でゴリ押し。起き上がりに重ねると入りやすい。	必勝パターンDのローブレイクが有効。ダウン後もDでゴリ押しだ。
⬅下を当ててから、パターンDの転身掃脚で追い打ちを決めよう。	必勝パターンよりも斧刃連脚（下、下）の連続で攻めるほうが無難だ。

■落とすアイテム➡とかげの肉、薬、くさった肉

161 ORC
オーク

HP	レベル	登場階
170	21	3

データ
兜を被った小鬼。コンビネーションとガード不能技を使いこなす。石を装備（種類はランダム）。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇から空中コンボで。追い打ちは弐風残鉄・改。	必勝パターンAで攻めきれる。キャッチ投げは控えたほうが無難だ。
必勝パターンDのミスティックライトニングからニーアローが有効。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げを狙っていこう。
バトル直後から、必勝パターンAのキエンタックヒールを連続で。	ライトブラスターからエクスカリバーへつなぐパターンBが有効。
必勝パターンAを使おう。軽量キャラなので追い打ちは遠矢落し。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを連続で決めるのが安定。
必勝パターンBを使おう。ただしコンボは上、中で止めるように。	離れた間合いからパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ち。

■落とすアイテム➡薬、お金、石

008 SKELETON
スケルトン

HP	レベル	登場階
205	21	3

データ
霊力によって動くガイコツ。回りこみとコンビネーションを多用してくる。攻撃のスキも少ない。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAが有効。	出現と同時にパターンAのクラッシュキックで押していくのが有効。
必勝パターンAを使う。接近された場合はBのマシンガンナックル。	基本は必勝パターンB。いきなりエクスカリバーで押してもいいぞ。
必勝パターンAの仰天アッパーで攻めよう。引きつけて出すのが鍵。	パターンAのトリプルニークラッシュで。間合いに関係なくいける。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	冷静にガードからの必勝パターンAを狙おう。追い打ちは斧刃連脚。

■落とすアイテム➡ちいさな骨、丈夫な骨

048 BLUE STAR
ブルースター

HP	レベル	登場階
120	18	3

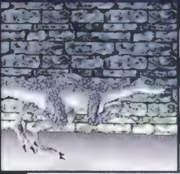
データ
青い星型のモンスター。回転しながらの素早い攻撃に注目。防御レベルは高いが奥義攻撃には弱い。

選手別攻略法

比較的スキの少ない、必勝パターンAからのコンボ攻撃が有効だ。	必勝パターンAで。つかみ投げよりは空中コンボへつなぐ方が安定。
パターンAのオーロラステップで。追い打ち攻撃は控えたほうが無難。	浮いている場合は必勝パターンA。地上にいる時はパターンCで安定。
基本的には必勝パターンのAでOK。ただし、ゴリ押しは禁物だ。	必勝パターンBを使おう。つらい場合はエクスカリバー単体で攻撃。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	基本は必勝パターンAだが、浮いている瞬間はパターンEで攻める。
必勝パターンAの竜巻飛空襲で攻める。ただしゴリ押しは禁物だ。	パターンAでOK。相手の動きに合わせて、置く感じで出すのが鍵。

■落とすアイテム➡青いゼリー、捕獲の石

110 STRUTHIOMIMUS
ストルティオミムス



HP 220
レベル 22
登場階 4

データ 長い尻尾を持った恐竜タイプのモンスター。尾を駆使した下段攻撃に注意。奥義攻撃にやや弱い。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇を遠目の間合いから出す。追い打ちは宙転脚。	必勝パターンAの連続で。無理に空中コンボにいかなくてもOK。
必勝パターンAのオーロラステップで。ダウン後はスラントロー。	必勝パターンAで。タイミングを計り、テンポよく出すのが重要。
必勝パターンAのキエンタックヒールを連続で出していればOKだ。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
仰天アッパーから遠矢落しにつなぐ必勝パターンAで攻めよう。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュで。基本は遠目の間合い。
中、下で攻める。ただし連打は禁物だ。パターンEの包旋も有効。	遠い間合いからパターンAの双統掌。追い打ちは斧刃連脚が安定。

■落とすアイテム➡ドラゴンステーキ、くさった肉

163 ORC GUARD
オークガード

HP 220
レベル 22
登場階 4

データ 右手に棍棒を携えた小鬼。大振りの中段攻撃を多用して来る。棍棒を駆使したガード不能技は要注意。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇から空中コンボ。または天昇の連続攻撃が有効。	ナックルボムクラッシュから空中コンボの必勝パターンAを使おう。
必勝パターンAでOK。追い打ちはスラントローかジャンプ下で。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げを狙っていこう。
遠目ではパターンAのキエンタックヒール。近い場合はパターンB。	ライトブラスターからエクスカリバーへつなぐパターンBが有効。
必勝パターンAの仰天アッパーから遠矢落しで問題なく倒せる。	必勝パターンAを使うのがもっとも有効。ダウン後も連続で入る。
コンボの上、中で止める変則的な必勝パターンBで攻め続けよう。	パターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ち。間合いは遠目だ。

■落とすアイテム➡薬、お金

032 PHANTOM
ファントム

HP 220
レベル 22
登場階 4

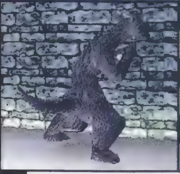
データ 黒衣を身にまとったゴースト系のモンスター。青い光が上段、黄色が中段、ピンクが下段攻撃の合図。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）の連続で楽に倒せる。パターンAでもOKだ。	必勝パターンAが有効。浮きやすいので空中コンボもバリバリ入る。
必勝パターンCのミラージュコンボを続けるのがもっとも安定だ。	必勝パターンAのクラッシュキックによる連続攻撃が入りやすい。
必勝パターンAのキエンタックヒールを軸に攻めるのが有効だ。	必勝パターンBが有効。起き上がりにエクスカリバーを重ねよう。
必勝パターンAの仰天アッパーから遠矢落しにつなげるのが基本。	バトル直後からパターンEのミドルキックを連続していけばOKだ。
パターンEの包旋も当たるが、飛空襲（➡中）を使うほうが安全だ。	必勝パターンを使うよりは、単陽打（⬅中、中）の連発の方が安定。

■落とすアイテム➡薬

123 BLACK FERRET
ブラックフェレット



HP 250
レベル 23
登場階 5

データ 大柄ないたちに似たモンスター。中段攻撃を多用する。特に大振りのアッパー系の技には要注意。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇を遠目の間合いで当て、宙転脚で追い打ちだ。	必勝パターンAの連続で。無理に空中コンボにいかなくてもOK。
必勝パターンAのオーロラステップからスラントローへつなごう。	必勝パターンAで。タイミングを計り、テンポよく出すのが重要。
必勝パターンAのキエンタックヒールを連続で出していればOKだ。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーへつないでいこう。
仰天アッパーから遠矢落しにつなぐ必勝パターンAで攻めよう。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを連続して決めていこう。
パターンEの包旋。もしくは中、下で攻めるのがもっとも安定だ。	遠い間合いからパターンAの双統掌。さらに斧刃連脚で追い打ち//

■落とすアイテム➡いたちのもも肉、くさった肉

027 RIPPER リッパー

HP 210
レベル 23
登場階 5

データ 両腕が剣になっている人型のモンスター。両方の剣で挟みこむ技は、ガード不能である点に注意!!

選手別攻略法

崩山昇から空中コンボの必勝パターンAで。軸をずらすのが重要。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐパターンAが安定。
パターンAのオーロラステップで。サイドからならパターンDもOK。	必勝パターンAで。ダウン後は起き上がりに重ねる感覚で当てよう。
パターンAのキエンタックヒールが有効。ただしゴリ押しは禁物だ。	パターンBでもOKだがいきなりエクスカリバーの方が入りやすい。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュで。遠間から狙うのが鍵。
必勝パターンAを使おう。最初は回り込むように動くのがポイント。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡薬

054 BLUE SKELETON ブルースケルトン

HP 190
レベル 23
登場階 5

データ 霊力によって動く青いガイコツ。素早い動きからの回りこみと、コンビネーションを多用してくる。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇からCの強地蹴や弐風残鉄・改へのコンボで。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAが有効。	出現と同時にパターンAのクラッシュキックで押していくのが有効。
必勝パターンAを使う。接近された場合はBのマシンガンナックル。	基本は必勝パターンB。いきなりエクスカリバーで押してもいいぞ。
必勝パターンAの仰天アッパーで攻めよう。引きつけて出すのが鍵。	パターンAのトリプルニークラッシュで。間合いに関係なくいける。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	冷静にガードからの必勝パターンAを狙おう。追い打ちは斧刃連脚。

■落とすアイテム➡ブルーな骨

150 WIZARD PHANTOM ウィザードファントム

HP 180
レベル 23
登場階 5

データ 右手に杖を持つゴースト系のモンスター。攻撃パターンはファントムと同じ。石を装備している。

選手別攻略法

天昇（➡強中、中）の連発で楽に倒せる。パターンAでもOKだ。	必勝パターンAが有効。浮きやすいので空中コンボもバリバリ入る。
必勝パターンAが安定。追い打ちなしでオーロラステップを連発だ。	必勝パターンAのクラッシュキックによる連続攻撃が入りやすい。
必勝パターンAのキエンタックヒールを軸に攻めるのが有効だ。	必勝パターンBが有効。起き上がりにエクスカリバーを重ねよう。
必勝パターンAの仰天アッパーから遠矢落しにつなげるのが基本。	バトル直後からパターンEのミドルキックを連発していけばOKだ。
パターンEの包旋も当たるが、飛空襲（➡中）を使う方が安全だ。	必勝パターンを使うよりは、単陽打（⬅中、中）の連発の方が安定。

■落とすアイテム➡薬、石

103 GHARBI ガービ

HP 170
レベル 24
登場階 6

データ 5本の腕を持った浮遊タイプのロボット。ガード不能のビームを使う。ときおり人間形態に変化。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇から空中コンボか、天昇（➡強中、中）連発で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボのパターンAで攻めよう。
パターンAのオーロラステップと、Bのオーロラソルトが有効だ。	必勝パターンAのクラッシュキック（➡中）を連発して倒そう。
パターンAのキエンタックヒールが有効。十分引きつけるのが重要。	必勝パターンAも使えるが、安全策をとるならエクスカリバーだ。
必勝パターンAの仰天アッパーからタキノボリにつなげて倒そう。	必勝パターンEがもっとも有効。ミドルキックでガンガン攻めよう。
安定のパターンはないが、出現と同時に奥義を連発すれば確実だ。	パターンBの渦螺旋掌はガードされるが、浮かせたらAの双統掌で。

■落とすアイテム➡ハンマーボルト

049 RED STAR
レッドスター

HP 140 / レベル 19 / 登場階 6

データ
赤い星型のモンスター。回転しながらの素早い攻撃に注意。防御レベルは高いが奥義攻撃には弱い。

選手別攻略法

比較的スキの少ない、必勝パターンAからのコンボ攻撃が有効だ。	必勝パターンAで。つかみ投げよりは空中コンボへつなぐ方が安定。
パターンAのオーロラステップで。追い打ち攻撃は控えたほうが無難。	浮いている場合は必勝パターンA。地上にいる時はパターンCで安定。
基本的には必勝パターンのAでOK。ただし、ゴリ押しは禁物だ。	必勝パターンはBを使おう。つらい場合はエクスカリバー単体で攻撃。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	基本は必勝パターンAだが、浮いている瞬間はパターンEで攻める。
必勝パターンAの竜巻飛空襲で攻める。ただしゴリ押しは禁物だ。	パターンAでOK。相手の動きに合わせて、置く感じで出すのが鍵。

■落とすアイテム➡赤いゼリー

183 SPECTER
スペクター

HP 256 / レベル 19 / 登場階 6

データ
不気味な顔を持つゴースト系モンスター。攻撃パターンはファントムと同じだが奥義も駆使する。

選手別攻略法

必勝パターンAに、ときおり天昇（➡強中、中）を混ぜて攻めよう。	ナックルボムクラッシュから空中コンボにつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンAのオーロラステップが安定。追い打ちはなしで。	必勝パターンAのクラッシュキックによる連続攻撃が入りやすい。
必勝パターンAのキエンタックヒールを連発。間合いは遠目から。	必勝パターンBが有効。ダウン後はエクスカリバーの連発で倒せ!!
必勝パターンAの仰天アッパーが有効。追い打ちは遠矢落しで。	バトル直後からパターンEのミドルキックを連続してたたみ掛ける。
パターンEの包旋も当たるが、飛空襲（➡中）を使う方が安全だ。	必勝パターンAも使えるが、単陽打（⬅中、中）の連発の方が安定。

■落とすアイテム➡薬

112 SHILPHID
シルフィード

HP 170 / レベル 25 / 登場階 7

データ
美しい女性型のモンスター。エポンによく似た技を駆使する。HPが10以下になると逃走する。

選手別攻略法

崩山昇から空中コンボの必勝パターンAで。軸をずらすのが重要。	必勝パターンAのナックルボムクラッシュがもっとも有効な攻撃だ。
パターンAのオーロラステップで。引きつければパターンBでもOK。	必勝パターンAで。起き上がりに重ねるように当てるのがポイント。
必勝パターンAのキエンタックヒールが有効。ゴリ押しは禁物だ。	パターンBでOKだが、いきなりエクスカリバーの方が入りやすい。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しが有効。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュで。遠間から狙うのが鍵。
軸をずらしつつ、必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発して攻めよう。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

■落とすアイテム➡薬、石

167 VIOLET DEVIL
バイオレットデビル

HP 320 / レベル 25 / 登場階 7

データ
紫色をした大柄な猿。巨体に合わぬ素早い動きをする。回転しながらのジャンプ攻撃に注意しよう。

選手別攻略法

Aの崩山昇を遠目の間合いから出す。追い打ちは弐風残鉄・改で。	軸をずらしつつ必勝パターンAのナックルボムクラッシュで攻めろ。
パターンAのオーロラステップで。バトル直後ならパターンCも有効。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
パターンAを中心に、接近された場合はパターンBで距離をとろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで
パターンAの仰天アッパーか、パターンCの強ローキックを使おう。	遠間から必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使って攻めろ。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発。ダウン後は⬅下で追い打ちだ。	パターンAの双統掌が有効。開始直後にいきなり狙うと入りやすい。

■落とすアイテム➡石

016 WHITE FERRET
ホワイトフェレット

HP 300
レベル 25
登場階 7

データ
大柄なイタチに似たモンスター。中段攻撃を多用する。特に大振りのアッパー系の技には要注意。

選手別攻略法

パターンAの崩山昇にパターンBの旋風残鉄・改を混ぜて攻めよう。	必勝パターンAの連続で。無理に空中コンボにいかなくてもOK。
必勝パターンAのオーロラステップからスラントローへつなごう。	必勝パターンAで。タイミングを計り、テンポよく出すのが重要。
必勝パターンAのキエンタックヒールを連続で出していればOKだ。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーへつないでいこう。
仰天アッパーから遠矢落しにつなぐ必勝パターンAで攻めよう。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを連続して決めていこう。
パターンEの包旋。もしくは中、下で攻めるのがもっとも安定だ。	必勝パターンDの連捶肘挫掌（上、上、中、中）を繰り返して倒せ。

■落とすアイテム➡いたちのもも肉、くさった肉

015 WRAITH
レイス

HP 170
レベル 25
登場階 8

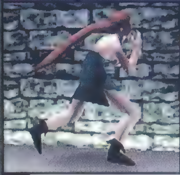
データ
ガイコツの姿をしたゴースト系の魔物。攻撃パターンはファントムと同じだが、投げを多用する。

選手別攻略法

必勝パターンAに、ときおり天昇（➡強中、中）を混ぜて攻めよう。	ナックルボムクラッシュから空中コンボにつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンAのオーロラステップが安定。ただし追い打ちはなし。	必勝パターンAのクラッシュキックによる連続攻撃が入りやすい。
必勝パターンAのキエンタックヒールを連続。なるべく引きつけて。	必勝パターンBが有効。ダウン後はエクスカリバーの連発で倒せ!!
必勝パターンAの仰天アッパーが有効。追い打ちは遠矢落しで。	バトル直後からパターンEのミドルキックを連続してたたみ掛ける。
パターンEの包旋も当たるが、飛空襲（➡中）を使うほうが安全だ。	必勝パターンAも使えるが、単陽打（⬅中、中）連発のほうが安定。

■落とすアイテム➡丈夫な骨

113 DRYAD
ドライアド



HP 170
レベル 25
登場階 8

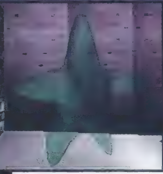
データ
美しい女性型のモンスター。チャコによく似た技を駆使する。HPが10以下になると逃走する。

選手別攻略法

崩山昇から空中コンボの必勝パターンAで。軸をずらすのが重要。	必勝パターンAのナックルボムクラッシュがもっとも有効な攻撃だ。
パターンAのオーロラステップで。引きつければパターンBでもOK。	必勝パターンAで。起き上がりに重ねるように当てるのがポイント。
パターンAのキエンタックヒールが有効。ただしゴリ押しは禁物だ。	パターンBでOKだが、いきなりエクスカリバーの方が入りやすい。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しが有効。	パターンAのトリプルニークラッシュで。十分引きつけて出そう。
軸をずらしつつ、必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発して攻めよう。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技を用いたほうが安定。

■落とすアイテム➡薬

050 GREEN STAR
グリーンスター



HP 100
レベル 20
登場階 8

データ
緑の星型のモンスター。回転しながらの素早い攻撃に注意。防御レベルは高いが奥義攻撃には弱い。

選手別攻略法

比較的スキの少ない、必勝パターンAからのコンボ攻撃が有効だ。	必勝パターンAで。つかみ投げよりは空中コンボへつなぐ方が安定。
パターンAのオーロラステップで。追い打ち攻撃は控えたほうが無難。	浮いている場合は必勝パターンA。地上にいる時はパターンCで安定。
基本的には必勝パターン。AでOK。ただし、ゴリ押しは禁物だ。	必勝パターンBを使おう。つらい場合はエクスカリバー単体で攻撃。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	基本は必勝パターンAだが、浮いている瞬間はパターンEで攻める。
必勝パターンAの竜巻飛空襲で攻める。ただしゴリ押しは禁物だ。	パターンAでOK。相手の動きに合わせて、置く感じで出すのが鍵。

■落とすアイテム➡緑のゼリー

012 AZURITE GOREM アズライトゴーレム

HP	レベル	登場階
170	26	9

データ：柔軟で強靭な金属で造られたゴーレム。重いわりに動きが素早く、さらにガード不能技も駆使する。

選手別攻略法
- パターンAも当たるが、パターンBの旋風残鉄・改の連発が安定。
- オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。
- ゴーレムには必勝パターンDのバーニングキックを連発していこう。
- パターンAの仰天アッパーからパターンCの強ローキックでOKだ。
- 必勝パターンを使うよりは、ガード不能技で攻めたほうが無難だ。
- ガード不能技で倒し、起き上がりにパターンBのヘルズアックスだ。
- かなり厳しい相手。とにかく抜けられても投げの連発で押しきろう。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- ロースピンハイティープで牽制してからパターンAを決めていこう。
- 必勝パターンDの連捶肘挫掌（上、上、中、中）で連続攻撃を決めろ。

■落とすアイテム➡お金

026 LICH リッチ

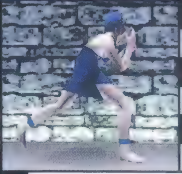
HP	レベル	登場階
170	26	9

データ：不死族の王。青い光が上段、黄色が中段、ピンクが下段攻撃の合図。ガード不能技も使いこなす。

選手別攻略法
- 天昇（➡強中、中）の連発がもっとも有効。パターンAでもOKだ。
- パターンAとパターンBが有効。いずれも十分引きつけるのが重要。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールを軸に攻めるのが有効だ。
- 必勝パターンAの仰天アッパーから遠矢落しにつなげるのが基本。
- パターンEの包旋も当たるが、飛空襲（➡中）を使うほうが安全だ。
- 必勝パターンAが有効。浮きやすいので空中コンボもバリバリ入る。
- 必勝パターンAのクラッシュキックによる連続攻撃が入りやすい。
- 必勝パターンBが有効。起き上がりにエクスカリバーを重ねよう。
- バトル直後からパターンEのミドルキックを連続していけばOKだ。
- 必勝パターンを使うよりは、単陽打（⬅中、中）連発のほうが安定。

■落とすアイテム➡薬、丈夫な骨

117 UNDINE ウンディーネ



HP	レベル	登場階
170	26	9

データ：美しい女性型モンスター。エポンとチャコを足したような攻撃を駆使する。HPが10以下で逃走する。

選手別攻略法
- 崩山昇から空中コンボの必勝パターンAで。天昇の連発でもOKだ。
- 十分引きつけてから必勝パターンAのオーロラステップで攻めよう。
- パターンAのキエンタックヒールが有効。CPU対戦の感覚で戦おう。
- 必勝パターンAの仰天アッパーが有効。追い打ちは遠矢落しで。
- 軸をずらしつつ、必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発して攻めよう。
- 必勝パターンAのナックルボムクラッシュから空中コンボを狙え!!
- 必勝パターンAで。ダウン後もクラッシュキックで攻め続けよう。
- パターンBも入るが、安全策をとるならいきなりエクスカリバーだ。
- パターンAのトリプルニークラッシュで。十分引きつけて出そう。
- 必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技を用いたほうが安定。

■落とすアイテム➡薬

111 DAGGER TAIL ダガーテイル

HP	レベル	登場階
240	26	9

データ：長い尾を持った2足歩行の恐竜。突進攻撃と尾を駆使した下段攻撃に注意。防御レベルが変化する。

選手別攻略法
- パターンAの崩山昇を遠目の間合いから出す。追い打ちは宙転脚。
- 必勝パターンAのオーロラステップで。ダウン後はスラントロー。
- 必勝パターンAのキエンタックヒールを連続で出していればOKだ。
- 仰天アッパーから遠矢落しにつなぐ必勝パターンAで攻めよう。
- 中、下で攻める。ただし連打は禁物だ。パターンEの包旋も有効。
- 必勝パターンAの連続で。無理に空中コンボにいかなくてもOK。
- 必勝パターンAで。タイミングを計りテンポよく出すのが重要だ。
- ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
- パターンAのトリプルニークラッシュで攻めるのがもっとも有効。
- 引きつけてからパターンAの双統掌。追い打ちは斧刃連脚が安定。

■落とすアイテム➡ドラゴンステーキ、くさった肉

045 BLIND BEAST
ブラインドビースト

HP 300
レベル 27
登場階 10

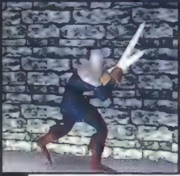
データ
目のない爬虫類のような頭をした人型モンスター。コンボ技と、長い手を利用した投げを得意とする。

選手別攻略法 せんしゅべつこうりゃくほう

Aの崩山昇から空中コンボ。高く浮かないので強地残蹴から跳蹴で。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
オーロラステップからスラントローにつなぐ必勝パターンAでOK。	軸をずらしつつ、必勝パターンAのクラッシュキックを連発しよう。
必勝パターンAのキエンタックヒールだけで攻めきることが可能だ。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	バトル直後から必勝パターンAのトリプルニークラッシュで押そう。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発でOK。⬅下の追い打ちも入る。	十分引きつけてパターンAの双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちだ。

■落とすアイテム➡薬

043 EXECUTER
イグゼクター



HP 180
レベル 27
登場階 10

データ
両腕に槍の穂先をつけた人型モンスター。動きは素早いが、打撃攻撃に対する防御レベルは低い。

選手別攻略法 せんしゅべつこうりゃくほう

攻撃を置く感覚で、崩山昇から空中コンボの必勝パターンAを狙う。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐパターンAが安定。
パターンAのオーロラステップで。サイドからならパターンDもOK。	必勝パターンAで。ダウン後は起き上がりに重ねる感覚で当てよう。
パターンAのキエンタックヒールが有効。ただしゴリ押しは禁物だ。	パターンBでもOKだがいきなりエクスカリバーの方が入りやすい。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュで。遠間から狙うのが鍵。
必勝パターンAを使おう。最初は回り込むように動くのがポイント。	必勝パターンよりも⬇、中、⬇のガード不能技から空中コンボで。

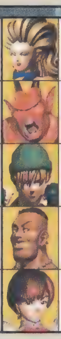
■落とすアイテム➡薬

011 SILVER GOREM
シルバーゴーレム

HP 120
レベル 27
登場階 10

データ
銀で造られたゴーレム。防御不能技を駆使する。打撃と空中防御は高いが、奥義や投げにはやや弱い。

選手別攻略法 せんしゅべつこうりゃくほう



パターンBも当たるが、安全策なら最初に奥義で転ばせる手もある。	ガード不能技で倒し、起き上がりにパターンBのヘルズアックスだ。
必勝パターンAか、もしくは前つかみからの投げの連発でもOKだ。	かなり厳しい相手。とにかく抜けられても投げの連発で押しきろう。
大振りの攻撃を見切って、前つかみからの投げをかけ続けよう。	いきなりエクスカリバーでダウンさせ、起き上がりに連続攻撃だ。
相手の打撃の届かない距離からマジックハンドでつかんで投げよう。	ロースピンハイティープで牽制してからパターンAを決めていこう。
必勝パターンを使うよりは、ガード不能技で攻めたほうが無難だ。	強引に前つかみからの投げを狙う。抜けられても諦めずに続けよう。

■落とすアイテム➡お金

185 BERSERKER
バーサーカー

HP 220
レベル 28
登場階 11

データ
鋭い刃となった腕を持つ、血に餓えた狂戦士。動きが素早く、攻撃レベルも高いが打撃防御は低めだ。

選手別攻略法 せんしゅべつこうりゃくほう

基本は崩山昇から空中コンボのパターンA。天昇の連発でもOKだ。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐパターンAが安定。
パターンAのオーロラステップで。動き始めを狙うと入りやすいぞ。	必勝パターンAで。ダウン後は起き上がりに重ねる感覚で当てよう。
必勝パターンAのキエンタックヒールが有効。開始直後が狙い目だ。	ライトブラスターからエクスカリバーへつなぐ必勝パターンBで。
必勝パターンAの仰天アッパーが安定。追い打ちは遠矢落しでOK。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュで。ゴリ押しでいける。
必勝パターンAの竜巻飛空襲で。スタートからガンガン押せるぞ。	引きつけてから必勝パターンAを狙おう。追い打ちは斧刃連脚だ。

■落とすアイテム➡薬、お金

051 BLACK STAR ブラックスター

HP	100
レベル	22
登場階	11

データ：黒色の星型のモンスター。回転しながらの素早い攻撃に注意。防御レベルは高いが奥義攻撃には弱い。

選手別攻略法

比較的スキの少ない、必勝パターンAからのコンボ攻撃が有効だ。	必勝パターンAで。つかみ投げよりは空中コンボへつなぐ方が安定。
パターンAのオーロラステップで。引きつければパターンBでもOK。	浮いている場合は必勝パターンA。地上にいる時はパターンCで安定。
基本的には必勝パターンのAでOK。ただし、ゴリ押しは禁物だ。	必勝パターンBを使おう。つらい場合はエクスカリバー単体で攻撃。
必勝パターンAの仰天アッパーから追い打ちの遠矢落しで倒せる。	基本は必勝パターンAだが、浮いている瞬間はパターンEで攻める。
必勝パターンAの竜巻飛空襲で攻める。ただし追い打ちはなしで。	パターンAでOK。相手の動きに合わせて、置く感じで出すのが鍵。

■落とすアイテム➡黒いゼリー

166 KILLER APE キラーエイプ

HP	270
レベル	28
登場階	11

データ：水色の毛皮の凶暴な猿。巨体に合わず動きは素早い。回転しながらのジャンプ攻撃に注意しよう。

選手別攻略法

Aの崩山昇を遠目の間合いから出す。追い打ちは弐風残鉄・改で。	軸をずらしつつ必勝パターンAのナックルボムクラッシュで攻めろ。
パターンAのオーロラステップで。バトル直後ならパターンCも有効だ。	パターンBのレッドショベルからのダウン投げ（➡➡強中）で倒す。
パターンAを中心に、接近された場合はパターンBで距離をとろう。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーのパターンBで。
パターンAの仰天アッパーか、パターンCの強ローキックを使おう。	遠間から必勝パターンAのトリプルニークラッシュを使って攻めろ。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発。ダウン後は⬅下で追い打ちだ。	パターンAの双統掌が有効。開始直後にいきなり狙うと入りやすい。

■落とすアイテム➡薬

169 JOKER ジョーカー

HP	256
レベル	28
登場階	11

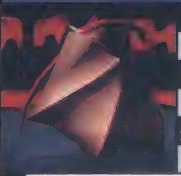
データ：道化師の衣装をまとった人型のモンスター。独特のモーションから繰り出されるアッパーに注意。

選手別攻略法

必勝パターンAを狙おう。空中コンボは強上からのバリエーション。	ナックルボムクラッシュから空中コンボへつなぐ必勝パターンAで。
必勝パターンBを中心に攻めよう。ときおりCをまぜるのも効果的だ。	出現と同時にAのクラッシュキックかBのレッドショベルで安定。
ガード後に、必勝パターンAのキエンタックヒールで押していこう。	基本は必勝パターンB。いきなりエクスカリバーで押してもいいぞ。
必勝パターンAの仰天アッパーで攻めよう。なるべく近い間合いで。	パターンAのトリプルニークラッシュで。間合いに関係なくいける。
必勝パターンAの竜巻飛空襲を連発。安全策なら追い打ちは控える。	冷静にガードからの必勝パターンAを狙おう。追い打ちは斧刃連脚。

■落とすアイテム➡薬、石

003 WYVERN ワイバーン



HP	400
レベル	30
登場階	12

データ：天空を舞う巨大な怪鳥。炎のブレスはガード不能なので軸をずらして避けよう。尾の攻撃にも注意。

選手別攻略法

左右に軸をずらし、炎の切れ目に➡➡ジャンプ中段攻撃が有効だ。	遠間で軸をずらしながら、炎の切れ目に➡➡ジャンプ中段攻撃だ。
基本は➡➡ジャンプ中段攻撃。地上に降りたときはパターンAで。	左右の動きで炎のブレスを避け、➡➡ジャンプ中段攻撃につなげる。
炎のブレスを慎重に避けながら、➡➡ジャンプ中段攻撃を狙おう。	基本は➡➡ジャンプ中段攻撃。地上に降りたときはリッパーキック。
遠目の間合いでスキをうかがい、➡➡ジャンプ中段攻撃をぶつけろ。	➡➡ジャンプ中段攻撃のみで押し切ろう。ただしゴリ押しは禁物。
基本は➡➡ジャンプ中段攻撃。地上に降りたときは飛空襲も当たる。	基本は➡➡ジャンプ中段攻撃。地上に降りたら反動三段脚も狙える。

■落とすアイテム➡ドラゴンステーキ、くさった肉

MARK
マーク

HP	256
レベル	13
登場階	12

データ
拳法衣風の服に身を包んだ人型の魔物。変則的な足技を多用する。動きに惑わされないように注意。

選手別攻略法

必勝パターンAの崩山昇でOK。追い打ちは弐風残鉄・改が安定。	パターンAで。浮かせたら空中コンボか空中投げにつないでいこう。
バトル開始直後から、必勝パターンAのオーロラステップを連発。	レッドショベルからダウン投げの必勝パターンBを中心に攻めよう。
パターンAで。接近されたらストロングタックルで間合いをとる。	ライトブラスターでダウンさせ、エクスカリバーにつなぐBが有効。
必勝パターンAの仰天アッパーで。追い打ちは遠矢落としでOKだ。	必勝パターンAのトリプルニークラッシュを中心に組み立てよう。
基本は中、下で。余裕があればJ中中、J下につなげるといいぞ。	遠間から双統掌を当て、斧刃連脚で追い打ちを続けるのが安全だ。

■落とすアイテム➡石

MARK2
マーク2

選手別攻略法

必勝パターンAの崩山昇を中心に組み立てよう。浮かせてしまえば空中コンボで大ダメージが狙える。	必勝パターンAのナックルボムクラッシュが有効。浮かせたら空中コンボか空中投げにつなげよう。
必勝パターンAとパターンBが有効。ガードされた場合も気にせずに同じパターンを繰り返せばOK。	Aのクラッシュキックも当たるが、攻撃の中心となるのがレッドショベルからダウン投げのパターンB。
遠間からの必勝パターンAが基本。接近されたらマシンガンナックルからのストロングタックルで対応。	必勝パターンBが有効。ライトブラスターが当たりにくい場合は、エクスカリバーの連発でもOK。
接近して来る瞬間を狙って、必勝パターンAで攻める。追い打ちは遠矢落しや強ローキックが安定。	攻撃の中心となるのは、必勝パターンAのトリプルニークラッシュ。多少難しいが付け入るスキはある。
中、下の変則パターンBが有効。上級者は、これに続いてJ中中、J下という連携を狙うのもいいぞ。	遠い間合いから双統掌を当てて斧刃連脚につなぐ。追い打ち後は再び距離をとって連続攻撃を行なう。

HP	320
レベル	32
登場階	12

データ
秘めた力を解放し、パワーアップしたマークの真の姿。爬虫類系の顔と尾を持つ人型のモンスターだ。技の切れ、威力ともにかなり高いが、空中防御レベルがやや低い。

⬅浮かせる攻撃で空中コンボにつなげるのが勝利の鍵。

⬅手が光る技は威力が大きい。軸をずらして避けよう。

■落とすアイテム➡石

TOBAL2

「超」極秘袋とじFILE 1

200%楽しめる隠しデータ一挙大公開

最終ダンジョンの攻略をはじめ、出現条件の特殊なモンスターの紹介など、TOBAL 2 を隅々まで遊び尽くす究極の極秘データを公開するぞっ!!

"魔のほこら"の全貌が明らかにっ!

全隠しキャラクター出現条件大紹介!

その他、数々の裏技も掲載!

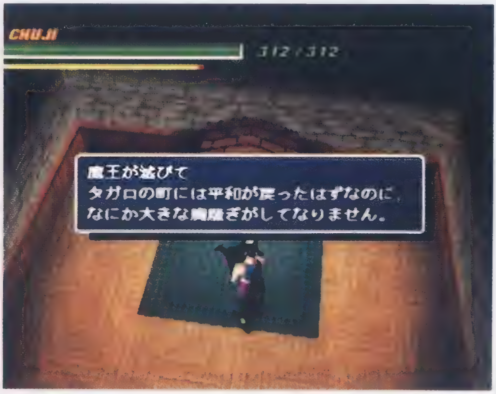
極意伝承 1

真の魔王が眠る最奥の迷宮

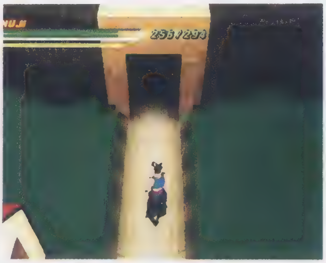
「魔のほこら」へアタック！

自らを魔王と名乗るマークは倒した。しかし、賢者の話では、タガロのほこら最下層に眠る魔物オーマこそ、真の魔王だというのだ！

マークを倒しモンスターたちを封印したものの、街に平和の訪れる気配がない。町長の話を聞く限りでは、魔王消滅と共にほこらにかかっていた結界が消えたというのだ。もしや、マークのいっていた「あのお方」が眠っているのか？



⬆魔物を封印したはずだが、いまだに不安の消えない町長。町長の不安をぬぐい去るためにも、ほこらを調べにいこう。

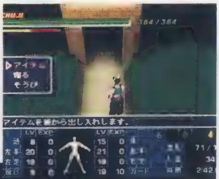


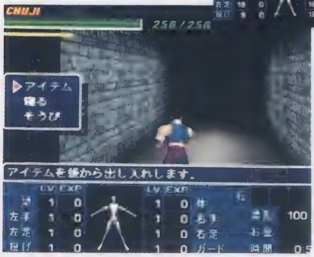
➡町長の家の近くにあるのが、魔のほこらだ。魔王の消滅で結界が消えたので、入ることができるぞ。

次々と襲いかかる魔の恐怖

恐怖その1 全てのレベルが1に戻り、アイテムもなくなってしまう

ほこらには強力な呪いがかかっている。ほこらに侵入した瞬間にレベルは1に戻り、持っていたアイテムもすべて消滅する。





⬆今までの闘いが「強さ」として身についている！
⬅しかし、呪いによってレベルは1に戻されてしまう。

恐怖その2 37階まで、これまでの冒険をかみしめながら進め！

魔のほこらは今までのダンジョンの集大成になっている。階層ごとに各ダンジョンの特徴をすべて引き継いでいるので、細心の注意を払って奥に進むように心掛けよう！

途中での買い物やセーブは **不可能**

1～4F	プラクティスダンジョン	1～4F
5～11F	遺跡のダンジョン	1～7F
12～15F	神殿のダンジョン	1～4F
16～19F	鉱山のダンジョン	1～4F
20～25F	鉱山のダンジョン2	1～6F
26～36F	封印の迷宮	1～13F
37F	オーマのフロア	

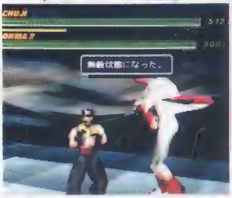
最終ダンジョン

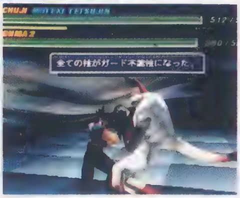
恐怖その3

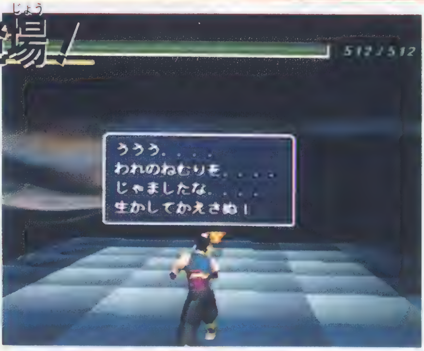
最強の魔物・オーマ登場！

魔王マークが崇める大魔王オーマ。すべてのモンスターの頂点を極めるだけあり、その攻撃力、防御力はかなりのものだ。36階までの戦いで手に入れたアイテムが勝利のカギを握る。

アイテムの選択が勝負のカギだ！



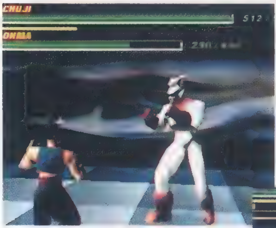




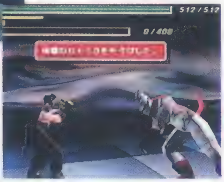
⬆魔のほこら最下層で眠っているオーマ。これまでの戦いで選手も十分強くなっているが油断は禁物だぞ！

OHMA オーマ 持てる最大限の力をぶつけろ！

⬇かなり強いモンスター。一瞬の隙も許されない相手だぞ！



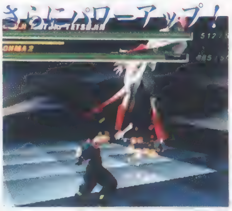
ついに現れた大魔王オーマ。風貌こそマークに酷似しているものの、攻撃範囲の広さや防御力は比較にならない。攻撃をしっかり防御して、軸をずらしてから一瞬の隙を攻めよう！



⬆捕獲の石を利用すれば、一瞬にして倒すことが可能。

OHMA オーマ2 勝利まであと一息だ！

さらにパワーアップ！



オーマを倒したと思っていると、さらにパワーアップしたオーマ2が登場する！ 今度こそ本当に最後の戦いだ。長い戦いで身につけたすべての力を相手にぶつけるのだ！

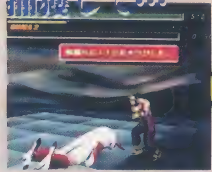
➡自分のHPに気をつけながら、今までと同じように十分な間合いをとったうえで、冷静に攻撃を決めていけば問題ないぞ！

最終決戦だ！

オーマもプレイヤーキャラにできる！

捕獲の石を利用することでオーマですら、使えるようになるのだ。やりかたはカンタン。37階まで捕獲の石を大事に持っていき、オーマの体力を4分の1以下まで削ったら捕獲の石を投げつける。これで捕獲したら、ほかのモードでも使えるようになるぞ。がんばって捕まえてみよう。

捕獲して…



⬆オーマはHPが高いので、楽に捕獲できるはずだ。捕獲して有効に使うんだ。

使おう！

&ボス㊙情報!!

極意伝承 2

クエストモードでも見られない！

謎の選手が使用可能にっ！

TOBALで技を競いあうのは、チュージたちだけではなかった！ムーフーからチョコボまで、魅力ある選手たちの使用法を完全紹介。

ボス、中ボス使用条件

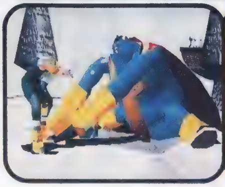
トーナメントで登場したウダンたちを使う条件は、トーナメントを難易度ごとにクリアすればいいのだっ！

トーナメントモードをクリア

EASY MUFU

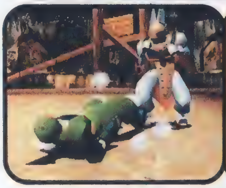
手足の長さをいかした技で攻撃せよ。

NORMAL NORK



巨体から打ち出される攻撃が強力！

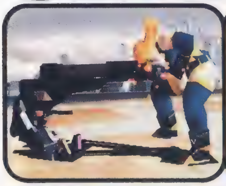
HARD UDAN



あらゆる格闘に精通した格闘王!!

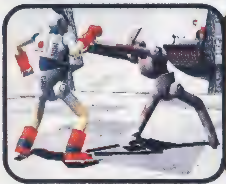
トーナメントモードをノーコンティニューでクリア

EASY BLACK ATTACKER



黒いボディーが光るハンマー系の敵。

NORMAL MONO EYE



ホムを思わせる、奇怪なロボット！

HARD DARK ELF

女性特有の素早い動きで相手を翻弄。

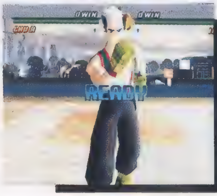
モンスター使用条件

これから紹介するのは、クエストモードにも出現しないモンスターを使う方法だ！　みんな強力な技をもつ者ばかりだぞ!!

アドバタイズの試合を見る

BLACK CHOCOBO

黒色のチョコボ。空は飛べないぞ。



アドバタイズとは？タイトル画面を放っておくと流れるデモ画面のことなのだ！

隠しキャラ出現

トーナメントモードで、メインの10キャラのEDをすべて見る

EASY TOTEM 1st

トーテムポールの頭にある鷲の部分。

NORMAL TOTEM 2nd

丸太のような胴体部分。顔があるぞ。

HARD TOTEM 3rd

トーテムポールの土台となる部分だ。

---

1 100回以上試合を記録する
2 1試合づつ100回記録を見る

①の場合 TRIHORN

角が特徴の恐竜型モンスター。

②の場合 SPIK SHIELD

名前のとおり、防御力が高そう。

トーナメントモードをモンスターでクリア

EASY TRIX

鳥山ロボもバッチリ再登場！

NORMAL D PURPLE

甲冑を思わせる大型モンスター。

試合を記録するとは？

OPのリプレイで記録が選べるぞ。

HARD RED ZEPPLE

甲冑が赤くなり、凶悪さもUP!?

クエストモードのダンジョンをクリアする

プラスティスダンジョン CHOCOBO チョコボ

FFおなじみのキャラ。自慢のくちばしで攻撃。

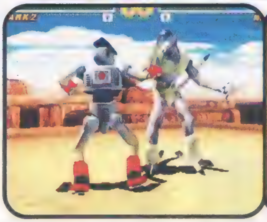
遺跡ダンジョン MARK マーク

キック系の技が多い。封印されていた魔王。

神殿のダンジョン DOG ドッグ

普通の犬。お座り、お手が思いのままだ！

封印のダンジョン MARK2 マーク



魔王マークの真の姿。長い手足と尻尾で攻撃。

全部のキャラを出してみるクエッ

条件大公開!!

極意伝承3

其の壱

勝利ポーズ&セリフセレクト

相手を倒した瞬間に方向キーのどれかを押すと、選手ごとの勝利ポーズと勝ちゼリフが自由に選べるぞ。好きなポーズで勝利を飾れ。

●メイン選手10人+中ボス&ボスキャラ勝利ゼリフ全公開

コマンド / 選手名	上	下	左	右
チュージ				
	てやんでぃ	はい、つぎつぎ	相手が悪かったなぁ	おいらが強いって?あたぼうよ//
エポン	目ざわりだよッ// 負け犬	あっはっはっはっは…、笑わせてもらったよ	負けられないんだよ誰にもね…	やってらんないわねェ
オライムス	弱いな、ミミズより	すまんッ/ 少しやりすぎたかな?	コケェ〜ッッ//	みんなーッ 見てたかぁ?
イール	オレ、強い? 素敵?かっこいい?	アフッ オフッ オフッ オフッ	畜生ッ/ 手間どらせやがって//	お前が勝てるわけねーだろッ
フェイ	修業が足りんの〜	腕がなるわい	どうじゃ? ワシには勝てんじゃろ	フォッフォッフォッ…(グキッ)あー腰があ〜
ホム	せっしゃの勝ちでござるホヨ	ホヨッホヨッホヨッホヨッホヨーッ	あ〜眠い、眠いホヨーッ	ふぅー、壊れるところだったホヨ
マリー	まだまだ やれるわよ	どうだい? 私のほうが強いだろ?	もういっちょ、いくぅ〜?	いつでも相手になるわよん
グリン	えっ? もう終わりかい?	ふぅ〜、またな	さあ 立ち上がるんだッ//	まぁったく 話にならないな
チャコ	ごめんね これも仕事なの	弱い人キライなの、私	じゃねッ、バ〜イ/	ソンな仕事ね まったく
ドクターV	からだぁ 大事にしろよォ	へーイ ヘイヘイヘイヘイ	イッツ クール/ ヘッヘッヘーイ//	これ以上はヤケドするぜ/
ムーフー	(勝利ポーズのみ変化)	(勝利ポーズのみ変化)	(勝利ポーズのみ変化)	(勝利ポーズのみ変化)
ノーク	(勝利ポーズのみ変化)	(勝利ポーズのみ変化)	(勝利ポーズのみ変化)	(勝利ポーズのみ変化)
ウダン	出直しといで	見かけだおしがぁー	お前なんか、いらないよ	こんなものか ハッハッハッハッハッ…
マーク	虫ケラにようはない	虫ケラにようはない	目ざわりだ 早く消えな	目ざわりだ 早く消えな

おまけ

➡この瞬間に方向キー入力。

ポーズ中に

方向キーを動かすと

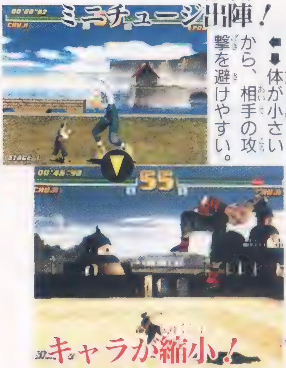
選手の目玉がグリグリ動くぞ!

⬅方向キーを上下左右に動かせば、自由に目玉を動かすことができる。

其の弐

キャラ巨大化＆縮小化コマンド

キャラクターセレクトの時に、下にあるコマンドを入力してみよう。バトル中にＬ２かＲ２を押すことで、キャラのサイズがどんどん変化するぞ。



⬅⬇体が小さいから、相手の攻撃を避けやすい。

キャラクターセレクトのとき
Ｌ２＋Ｒ２を押しながら決定

Ｌ２ボタン　Ｒ２ボタン

➡⬆巨大になっても、攻撃力は普段といっしょ。

画面を飛び出す迫力

其の参

スペシャルダンスコマンド

勝利ポーズの変わりに、スペシャルダンスを見ることができる。ちなみに各選手のダンスは、有名な振り付け師の南流石さんが担当しているのだ。

勝負を決めたときに

➡相手をＫＯした瞬間、コマンド入力！

スペシャルダンスがスタート！

さらに

カメラアングルも自由自在に動かせる！

⬅方向キーを動かせば、好きな角度からダンスを見ることもできるぞ！

全得技大伝授

TOBAL2

「超」極秘袋とじFILE 2

3大隠しキャラクターコマンド完全リスト

隠しキャラクターの中でも、固有技が豊富な3人をピックアップして紹介！
全コマンドリストも掲載するので格闘キャラとして使いこなすのもいいぞ!!

MARK マーク
～遺跡ダンジョンのボス～

MARK 2 マークツー
～封印の迷宮のボス～

TRIX トリックス
～再登場、鳥山ロボ～

TOBAL2 秘コラム3

トバルツーまるひコラムスリー

知っているとラクにあそべる

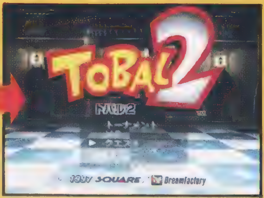
得テクニック集！

みんながなかなか気づかない、お得なテクニックを大紹介！　さっそく試してみようぜ！

得まるとくパート1　ソフトリセットで買い物ラクラク！

買い物のとき、自分の欲しい薬が出なくてリセットすることが多いよね。そんなときはＬ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２とスタート、セレクトボタンを同時に押せば、タイトル画面に戻れる。クエストで役立つぞ。

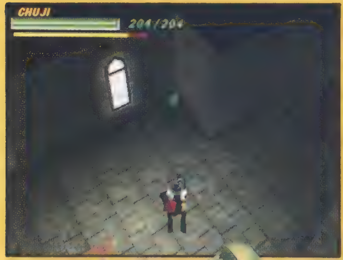
⬅食べ物やパワーアップの薬が出ないときは…



⬅すばやくタイトル画面へ。時間の節約になるぞ。

得まるとくパート2　違う種類の石を合成！

プラス・マイナス効果のある石であれば、捕獲の石を除いて、種類を問わずに合成できるのだ。

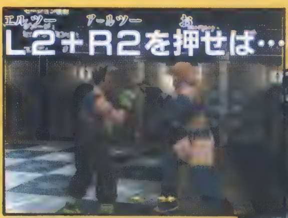


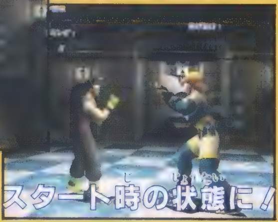
⬅違う種類の石を合成した場合、置いてある石の効果が持続。

得まるとくパート3　すばやくトレーニングを再開！

トレーニングモードの最中にＬ２＋Ｒ２ボタンを押すと、すばやくスタート時の位置に戻ることができるぞ！

⬅エキサイトして相手をリングアウトさせそうな時は。





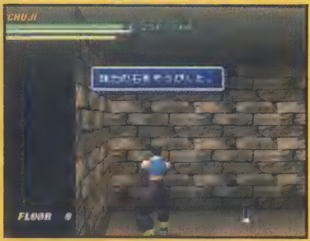
➡ステージ中央に瞬間移動！じっくり技の練習ができるね！

得まるとくパート4　ウィンドウを使わずにアイテムを装備！

ふつう石を装備するためにはウィンドウを開く必要があるが、壁に投げつけた後、はね返ってきたところを取れば一発で装備できるよ！

カベにはね返ってきた石をキャッチしろ！

ラクに装備を完了！



⬆薬の場合はそのまま飲んでしまうんだ！

MARK 魔王マーク

トバル星の鉱山に封印されていた魔王。カッツ財団の乱雑な採掘により封印が解かれ、現代に甦ったのだった。彼はある目的をもって行動しているが、それは一切不明。クエストモードを解いた者のみが真の目的を知ることができる。

⬆投げ以外の技がすべてキックというマーク。トリッキーな動きも見せる！

基本能力データ

パワー	★★★★★
スピード	★★★
リーチ	★★★★

復活せし暗黒の魔王

マークを代表する技の数々！

⬆ダンスを踊るようなステップで技を出す。独特の動きに注目！

⬅⬆高速回転で攻撃するスピン攻撃や、必殺の奥技。強力な足技のオンパレードなのだ！

キックを主体とする技が多いのが特徴。また、マーク独特の技として、踊りを踊るように左右にステップを踏むジンガーがある。この動作中に方向キーを押したり、攻撃ボタンを押すことで移動や攻撃もできるぞ。

ふっかつせしあんこくのまおう

MARK マーク

全技コマンドリスト

上段攻撃じょうだんこうげき

技名	コマンド	威力
ハイニーキック	上	弱
ハイニースピンキック	上、上	中
ハイニーダブルスピン	上、上、上	強
ハイニースピンライズ	上、上、中	強
デスカットコンボ	上、中	中
デスカットダブルサマー	上、中、中、中	強
デビルサマーコンボ	上、中、中、中、中、中、中	強
デスハリケーン	上、中、下	強
ターンキック	➡上	強
エンドレスターンキック	➡上、上、上… 無限につながる	中
ワンハンドスタンドキック	⬅上 中、中、でトーキックレッグシャワーに、シフト可能	中
ワンハンドスタンドキックグランド	⬅上、下 下、中、中、中、でデビルトルネードコンボに、シフト可能	強
ブランテッドスピン	➡、➡上	中
デスブランテッドスピン	⬅、⬅上 ガード不能	中
スイングレッグキック	⬆上または⬇上	中
トップスピンキック	強上	弱
トップスピンインフィニティ	強上、上、上、… 無限につながる	中
スピンインフィニティアルファ	強上、上、上…中、下、中、下、中…または強上、上、上… 下、中、下、中…　中、下は連続で無限につながる	強
スピンインフィニティベータ	強上、下、中…または強上、中、下… 中、下は連続で無限につながる	強

ワンハンドスタンドキック

⬅逆立ちして、相手の頭上に蹴りを入れる。

ロールバックウインド

⬆地上で旋回し、相手を宙へ蹴り上げる。2ヒットするぞ。

中段攻撃ちゅうだんこうげき

技名	コマンド	威力
トーキック	中 Gでキャンセル可能	弱
トーキックレッグシャワー	中、中	強
ハンドスタンドスクリュー	➡中	中
ハンドスタンドスクリューリバース	➡中、中	強
ツーレッグライズキック	⬅中	中
ヒールハンマーキック	➡、➡中	中
スプリングリバースキック	⬅、⬅中、中 最後の中段ボタン入力時に➡入力で着地位置を前に移動可能	強
スプリングキック	⬅、⬅中	中
ヒールハンマーライズアップ	➡、➡中、中	強
エミケーブヒールキック	⬆中または⬇中 軸移動攻撃	中
ストマックニークラッシュ	⬅強中	中
リバースライズアップ	立ち上がりに、中	中

下段攻撃げだんこうげき

技名	コマンド	威力
ローキック	下	弱
ローキックベイ	下、中	中
デスコンボヒール	下、中、中	強
デスグランドコンボ	下、中、下	強
ロースライスキック	下、下	中
デビルトルネードコンボ	下、下、中、中、中	強
ロールバックウインド	⬅下	中
クリープキック	⬆下または⬇下	弱
アンダースピンキック	強下	弱
スピンインフィニティガンマ	強下、中、下、中、下… 無限につながる	強

ハンドスタンドスクリュー

⬆軸をずらしながらの攻撃。中を押して連続技につなげるのだ。

⬇足で相手の頭部をはさみ、地面にたたきつける。

フランケンシュタイナー

ジンガー

⬅攻撃ではないジンガー。奇妙なステップで対戦相手を惑わすのだ。

ジンガーからの連続技れんぞくわざ

技名	コマンド	威力
ジンガー	⬆上G Gで攻撃をキャンセル、構えるのみ	—
軸移動	ジンガー中に、⬆または⬇ 移動のみ	—
前方空中1／2ひねり	ジンガー中に、➡ ジャンプ移動のみ	—
ターンキックJ	ジンガー中に、上	中
ワンハンドスタンドキックJ	ジンガー中に、中	中
ロンダート	ジンガー中に、⬅中	中
ロンダート&バックロール	ジンガー中に、⬅中、中	強

投なげ

技名	コマンド	威力
ベイウエストスルー	正面つかみ　投げ/➡投げ/⬅投げ	中
バックトゥギャザースルー	押しながら投げ ／引きながら➡投げ	強
フランケンシュタイナー	引きながら投げ ／押しながら⬅投げ	強
バックドロップ	左つかみ　投げ	強
デスブルドッキングヘッドロック	右つかみ　投げ	強
高速ジャーマンスープレックス	後ろつかみ　投げ	強
レイプスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

奥技おうぎ

技名	コマンド	威力
ダークネスクレセントムーン	⬅中、⬅	—

⬅三日月のような光線を、足から放出するぞ！

MARK 2

魔王マーク 第2形態

マークの本来の姿。マークがみずからの力を解放したときに見せる姿である。ドラゴンを思わせる容姿は、まさに凶悪そのもの。手足についたカギ爪や長い尻尾など、人間形態のときよりも、闘いに適した形態になっているのだ。

基本能力データ	
パワー	★★★★★
スピード	★★★★
リーチ	★★★★★

⬆ムチのようにしなやかな尻尾攻撃が特徴。長い手足からの攻撃も強力だぞ。

魔王マーク第2形態を代表する技の数々

⬆ガード不能技や浮かせ技など、尻尾攻撃はイール以上の強さ!?

⬅⬆長く尾を引く奥義や多大なダメージを与える連続攻撃!　魔王にふさわしい攻撃だ!!

相手を吹き飛ばすパンチ攻撃、マーク同様トリッキーな攻撃をするキック、そして尻尾による強打と、すべての面でパワーUPしている。あらゆる戦況に対応できるのだ!

恐怖の魔王降臨

マーク2 第2形態(だい2けいたい)
全技コマンドリスト

上段攻撃 じょうだんこうげき

技名	コマンド	威力
滅却壱式(めっきゃくいちしき)	上	弱
滅却弐式(めっきゃくにしき)	上、上	中
滅却裏弐式(めっきゃくうらにしき)	上、中	中
滅殺拾式(めっさつじゅっしき)	⬅上	中
滅殺拾壱式(めっさつじゅういちしき)	⬅上、中	強
滅殺弐拾壱式(めっさつにじゅういちしき)	⬅、⬅上	強
滅殺弐拾弐式(めっさつにじゅうにしき)	⬆上または⬇上	中
滅却弐式竜(めっきゃくにしきりゅう)	強上	中
	タメでガード不能	強
滅却参式(めっきゃくさんしき)	立ち上がりに、上	弱

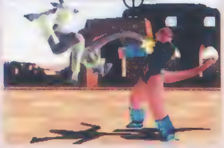
めっさつじゅっしき
滅殺拾式

⬅⬇マークと同じ技や、尻尾を振り下ろす技。上段ながら、威力が高いぞ。

滅殺弐拾壱式(めっさつにじゅういちしき)

めっきゃくじゅうさんしき
滅却拾参式

ひつめつななじゅうにしき
必滅七拾弐式



⬅⬆技が決まると、相手を吹き飛ばすことができる!

中段攻撃 ちゅうだんこうげき

技名	コマンド	威力
滅却拾壱式(めっきゃくじゅういちしき)	中	弱
滅却拾弐式(めっきゃくじゅうにしき)	中、中	中
滅却裏拾壱式(めっきゃくうらじゅういちしき)	中、上	中
滅却裏拾参式(めっきゃくうらじゅうさんしき)	中、中、上	中
滅却拾参式(めっきゃくじゅうさんしき)	中、中、中	中
必滅参拾壱式(ひつめつさんじゅういちしき)	中、中、下、下、下	強
必滅五拾壱式(ひつめつごじゅういちしき)	➡中	強
必滅五拾弐式(ひつめつごじゅうにしき)	➡中、中、上	中
必滅百式(ひつめつひゃくしき)	➡、➡中	強
必滅七拾壱式(ひつめつしちじゅういちしき)	⬅中	弱
必滅七拾弐式(ひつめつしちじゅうにしき)	⬅中、中	中
必滅八拾壱式(ひつめつはちじゅういちしき)	⬅中、⬅中	中
必滅七拾壱式改(ひつめつしちじゅういちしきかい)	⬆中または⬇中	中
必滅八拾弐式(ひつめつはちじゅうにしき)	立ちあがりに、中	中
必滅千式(ひつめつせんしき)	➡、➡強中	

下段攻撃 げだんこうげき

技名	コマンド	威力
殲滅壱式(せんめついちしき)	下	弱
殲滅弐式(せんめつにしき)	下、上	弱
殲滅参式(せんめつさんしき)	下、上、中	強
殲滅弐拾弐式(せんめつにじゅうにしき)	下、中	弱
殲滅弐拾参式(せんめつにじゅうさんしき)	下、中、中	強
殲滅弐拾参式改(せんめつにじゅうさんしきかい)	下、中、上	強
殲滅参拾参式(せんめつさんじゅうさんしき)	下、下、中	中
殲滅参拾四式(せんめつさんじゅうよんしき)	下、下、上、中	強
殲滅四拾参式(せんめつよんじゅうさんしき)	下、下、下	中
殲滅拾式旋(せんめつじゅっしきせん)	強下または➡➡または立ち上がりに、下	弱
	下、下で3回攻撃可能	強

➡つかんだ相手を、地面にたたきつける。

はらいごし
払い腰

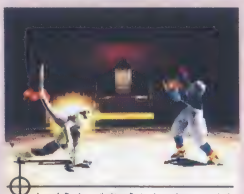
下段攻撃 げだんこうげき

技名	コマンド	威力
払い腰	正面つかみ 投げ/➡投げ/⬅投げ	中
DDT	押しながら投げ/引きながら投げ	強
腕ひしぎ逆十字	左つかみ 投げ	強
首投げ	右つかみ 投げ	強
高速ジャーマンスープレックス	後ろつかみ 投げ	強
レイジスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	左引き投げ	中

せんめついちしき
殲滅壱式

➡⬇数こそ少ないが、連続技を使ったときの、ではじめの速さが魅力。

殲滅拾式旋(せんめつじゅっしきせん)



しゃくえんごじゅうろくしきれんごく
灼焔五拾六式煉獄

奥義 おうぎ

技名			
灼焔五拾六式煉獄(しゃくえんごじゅうろくしきれんごく)			
コマンド	⬅中、⬅	威力	

⬅口にためた気を一気に吐き出す。

TRIX 鳥山ロボ

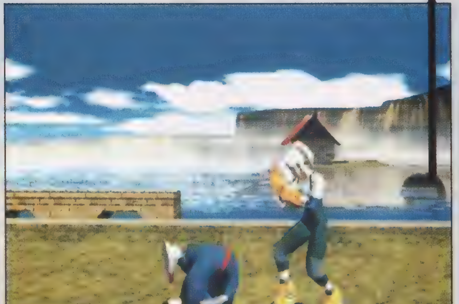
前作の『TOBAL No.1』に引き続き、鳥山ロボがまたまた登場。今度は名前をTRIXへと変えてバトルに参戦だ。もちろん数々のユニーク技も健在。さらにユカイな新技をひっさげ、相手の度肝を抜く闘いを展開してくれるぞ。

基本能力データ	
パワー	★★★★
スピード	★★★
リーチ	★★★

⬆強力かつユニークな投げ技も数多く持っている。スキあらばすぐに狙おう。

TRIXを代表する技の数々!

⬆まさに、おかしな技の宝庫。独特の動きで、対戦相手を翻弄する。



⬅⬆見た目はおかしくても攻撃力は強い。TRIXは、格闘能力の高いキャラなのだ!

おかしな動きに技をミックスした、独特の格闘スタイルを持っている。スピードは速くないが、攻撃力が高くユニークな技が多いのも特徴だ。とくに上、中段系の技は強力。TRIXの主力技として使っていこう。

しょうげきのせんしふたたびさんじょう

突撃の戦士再び参上

鳥山ロボ
全技コマンドリスト

上段攻撃じょうだんこうげき

技名	コマンド	威力
パンチ	上	弱
ピンパンパンチ	上、上、上	強
ピンパンブン	上、上、中	強
ヤマトリライダーキック	➡、➡上	中
テイッ	⬅上	中
強パンチ	強上段攻撃	中
強パンチダブル	強上、上	中
ビュンブウン	強上、中	強

テイッ

⬅相手の下段技を避けつつ攻撃可能なジャンプキック。

➡2ヒットすると、相手を吹き飛ばせる。中距離からだそう。

ビュンブウン

中段攻撃ちゅうだんこうげき

技名	コマンド	威力
パンチ	上	弱
ミドルフック	中	弱
ブンブウン	中、中	強
ブウン	➡中	中
ローリングヤマトリ	➡➡中、中、中… 中を連続で押すと攻撃回数上昇	中
ブンブン	⬅中、中	強
セイヤッ	⬅⬅中	中
テンプシーヤマトリ	⬆⬆中、または、⬇⬇中 R1でパンチ	中
ヤマトリスクリュー	立ち上がりに中	中

➡間合いをせばめながら攻撃！

ブウン

ローリングヤマトリ

⬆連打で技回数アップ。⬅上段技をつぶせるぞ。

ヤマトリスクリュー

下段攻撃げだんこうげき

技名	コマンド	威力
ローキック	下	弱
ジャンピングヤマトリ	➡➡下、または、走って下	中
強ローキック	強下段攻撃	弱
ヤマトリドリルキック	立ち上がりに➡下、中	弱
マエマワリ	立ち上がりに➡下 攻撃力なし	—
ウシロマワリ	立ち上がりに⬅下 攻撃力なし	—

➡スキが少ないから、下段のメイン技に使おう。

ローキック

強ローキック

⬅相手が上段技をだした瞬間に使え。

➡後転するのみの技。攻撃力はないが、相手との間合いを離せるぞ。

ウシロマワリ

投なげ

技名	コマンド	威力
はりけん背負い落とし	正面つかみ投げ/➡投げ/⬅投げ	中
はりけん大外刈り	前押し投げ	強
はりけん飛空投げ	前押し⬅投げ	中
はりけん巴投げ	後ろ引き投げ	強
はりけん腕ひしぎ	左つかみ投げ	強
ふわり断頭落	右つかみ投げ	強
ジャンピングジャーマンスープレックス	後ろつかみ投げ	強
当て身つかみ	⬅G中 攻撃力なし	—
レイプスープレックス	左引き投げ	中
シーガルスルー	右引き投げ	中

⬇攻撃力の高さが魅力。右側をつかんだらすぐ狙おう。

はりけん腕ひしぎ

⬆回転しながら相手の腕を極める関節技。攻撃力が高く、投げ抜けもされにくい。

ふわり断頭落

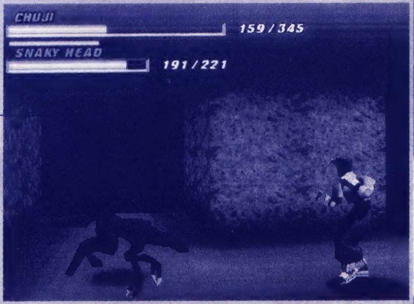
期待の強者よ、
すべての魔物は制覇できたかな…?
"石" をめぐる争いに終わりはない…
ワシはいつでもより屈強な
強者を求めてやまないであろう…

TOBAL2 The Perfect

クエストモードを勝ち抜く3大知識をマスターせよ!!

己を知ろう!!
選手コマンドパーフェクトデータ

生き残る術を知ろう!!
サバイバルパーフェクトデータ



敵を知ろう!!
モンスターパーフェクトデータ

他、隠しキャラコマンドリストなど
袋とじ情報も充実!!

Vジャンプ
Vジャンプブックス
[ゲームシリーズ]

東京・一ツ橋 集英社

Vジャンプ
Vジャンプブックス
[ゲームシリーズ]

プレイステーション
TOBAL2

「TOBAL 2」のゲームについてのご質問には
一切お答えできません。
特に電話でのご質問はご遠慮ください。

1997年7月11日　第1刷発行

企　画	Vジャンプ編集部
	©1997
編　集	ホ　ー　ム　社
	〒101-50 東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号 電話　東京　03（5211）2651
発行人	坂　口　紀　和
発行所	株式会社　集英社
	〒101-50 東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号 03（3230）6330（編集） 電話　東京　03（3230）6191（販売） 03（3230）6076（制作） Printed in Japan
印刷所	凸版印刷株式会社

乱丁・落丁本が万一ございましたら、小社制作部宛にお送り下さい。送料は小社負担でお取り替え致します。
本書の一部または全部を無断で複写、複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。

TOBAL 2 The Perfect

クエストモードを勝ち抜く3大知識をマスターせよ!!

己を知ろう!!

選手コマンドパーフェクトデータ

生き残る術を知ろう!!

サバイバルパーフェクトデータ

敵を知ろう!!

モンスターパーフェクトデータ

他、隠しキャラコマンドリストなど袋とじ情報も充実!!

Vジャンプ
Vジャンプブックス［ゲームシリーズ］

東京・一ツ橋 集英社

9784081080519

定価1020円 本体971円

雑誌67301－51

ISBN4-08-108051-8

C9476 ¥971E

1929476009715